2005年 总第204期

半月刊

Popsoft

大众软件®



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

19

封面专题

在体验中心“体验”经济

体验经济



42 **朝花夕拾**

热门中文相册软件评比

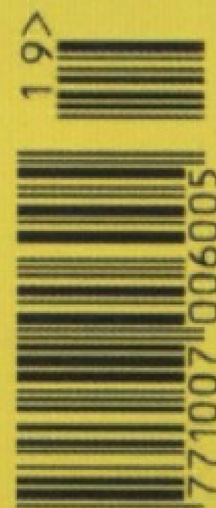


77 **实战SLI**

SLI系统剖析与中档SLI系统的安装、测试



147 **《地牢围攻Ⅱ》详尽攻略**



ISSN 1007-0060


飞天历险
轩辕II
Dream Of Mirror Online



下期预报

专题企划：东京电玩展现场报道

实用软件：苹果VS视窗

网络时代：博客应用一网打尽

攻城略地：新月剑痕

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）　答笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王瑔 杨旸 高亮
美术总监　祁津忆
本期责编　余蕾
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任）李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135623
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2005年10月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目录

2005年第19期 总第204

大众硬件2005增刊

一本献给DIYer的书



下一个“微软”？



前些天，Google又爆出了一条大新闻。Google的三位创始人表示，Google即将开展一项新的服务，名字叫做Google Purge（Google 净化）。这项服务的核心内容是，Google将把世界上一切可数字化的信息全面数字化并予以保存，从而形成一个涵盖人类目前所有信息和知识的超级数据库，而Google将成为这个数据库的管理员。

目前，“净化”计划中的一些子计划已经开始启动，正在进行的是Google Print计划，其目标是将全世界的书籍扫描数字化并储存——现已完成了一部分。而即将启动的Google sound的使命则是储存世界上一切有用及可用的音频内容。我们当然可以预见到他们接下来会干些什么，他们会储存所有的美术作品，所有的视频，包括好莱坞大片和家庭录像，会把所有的艺术品立体扫描然后储存为数字模型。

我大约是在2001年知道Google这个东西的，当时我已经厌倦了在Yahoo上搜索，得到一些莫名其妙的站点，再到这些站点里去费力寻找我想要的资料。某一天，朋友告诉我Google这东西很不错，我登录这个站点并马上被它吸引，我感到自己的知识面扩大了无数倍——当我想了解任何信息的时候，都能在Google上查到。

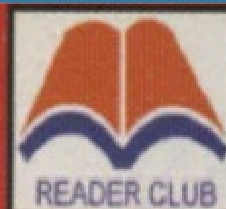
接下来我开始在自己的系统里安装Google桌面搜索工具，然后得到了一个Gmail帐号，用它收发我的E-mail。之后又开始用Google提供的地图搜索服务，再后来就尝试着安装了Google Talk，现在已经可以在Google上查找附近可以送外卖的Pizza店并给他们打电话预定午餐——据说在发达国家想寻找外卖的人们甚至不必打电话。Google直接给出外卖店的网址，在上面预定就行了。

现在Google已经发展成一个庞大的怪物，几乎垄断了许多人在网络上的信息来源并改变了他们的生活，Google甚至可以代替你思考和记忆。我一个美国的朋友说他的同学每天收发E-mail的执行顺序是输入www.google.com之后搜索Gmail，然后点开第一个结果Gmail.google.com登录收发信件。这听上去很蠢，但突然发现我也从许久之前就开始不记具体的网址了。

随着Google的爆炸式发展，人们对它的恐惧也越来越大。最早许多人忧心忡忡地抱怨Google侵犯了他们的隐私——现在倒没人抱怨这个，大概是人们已经都习惯了。后来大家则纷纷推测Google接下来想干些什么，一篇评论写得颇有意思，Google已经在六七年内从一个戴眼镜的优等生变成了一个巨大的魔鬼，现在谁都担心这个恐怖的家伙会控制这个世界。Google也没辜负这些人的猜测，它不停地做出匪夷所思的事情。前些天，美国媒体惊讶地发现Google已经注册了整个太阳系行星的域名，我很难想象他们想干些什么，不过相信他们做出的事情肯定会让我吃惊——就像第一次看到Google.com或maps.Google.com时候一样。

我没有赶上微软的兴起，当时我还小，更没有计算机可用，当我知道Window 95的时候，微软已经是个怪物了。现在我决定抓住观察Google称霸网络的机会。其实我真的很好奇，Google最后会发展成什么样子，管它是优秀生还是魔鬼，反正我现在已经离不开它了。

King@popsoft.com.cn
完成于Google



青年读者俱乐部

服务百万会员的邮购品牌

《大众软件》读者均可享受"抢购价"

礼 买任何商品赠送价值100元短信娱乐卡和飞龙网价值50元的北京上百所培训学校的代金卡。前500名顾客,再加赠价值40元新浪彩铃下载卡

放心汇款

1. 创建五年服务百万会员,我们郑重声明:实物与广告图片完
2. 我们承诺放心购物:七日包退,一月包换,一年保修
3. 全国22个城市送货上门,您可以先收到货,再当面付款(开通城市见
4. 中国人民财产保险公司为俱乐部提供30万元公众责任险担保
5. 俱乐部地址:北京西单横二条二号华恒大厦718室,欢迎上门购买

29.8元时尚运动背包(附带腰包一个)

新背包、新学期,换个心情~!时尚运动款背包(附带腰包一个)——既可做书包,外出也可做运动包

大背包高约50cm

商品号:D9601
市场价:~~88元~~,
抢购价29.8元,
限量2500个,
先买先得,售完为止!
(本产品价格不含水壶)



18.8元运动水壶送快挂(四色)

赠品:登山快挂

金属运动水壶加送登山快挂
商品号:橙色–D9602
绿色–D9603
蓝色–D9604
红色–D9605
市场价:~~49元~~ 抢购价:18.8元



容量600ml
水壶高约21cm

运动休闲包(长高26x14cm)

今年最流行的"圆筒"款式休闲包!运动、出游、休闲,甚至上学都可以用,时尚又实用!
市场价:~~40元~~ 抢购价:19.8元
商品号:天蓝–D9606 明橙–D9607
深蓝–D9608



29元一对 休闲运动护腕

手表+护腕的完美结合,不同
一款式尽显甜蜜心情,质地柔
避免运动伤害,快捷的电子表
计时准确使用方便。

一对商品号D9609
市场价:~~49元~~ 抢购价:29元/
兰色商品号D9610 抢购价:19
红色商品号D9611 抢购价:19



洛桑藏饰

六字真言吉祥之柱

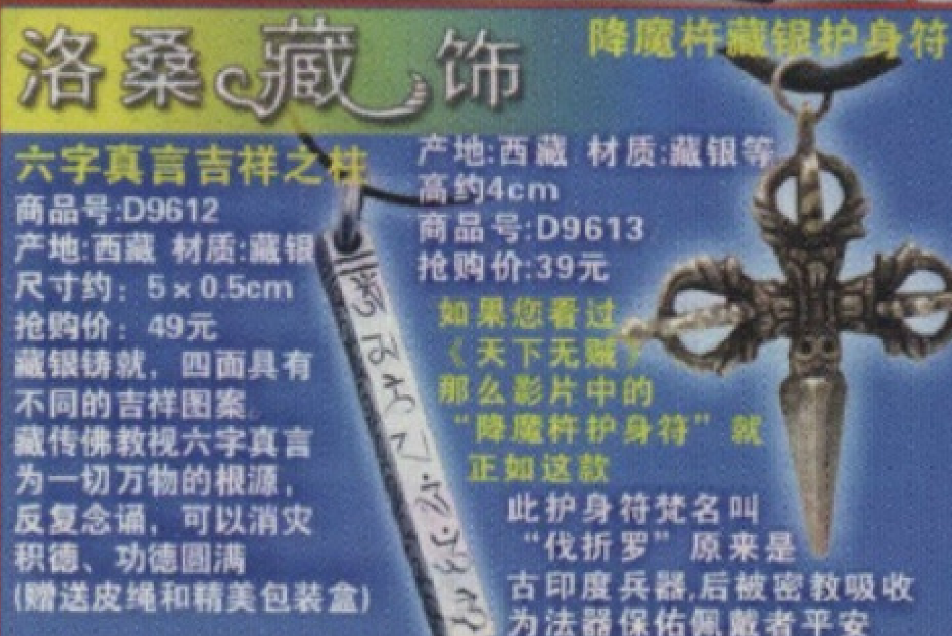
商品号:D9612
产地:西藏 材质:藏银
尺寸约:5×0.5cm
抢购价:49元
藏银铸就,四面具有不同的吉祥图案。藏传佛教视六字真言为一切万物的根源,反复念诵,可以消灾积德、功德圆满
(赠送皮绳和精美包装盒)

降魔杵藏银护身符

产地:西藏 材质:藏银等
高约4cm
商品号:D9613
抢购价:39元

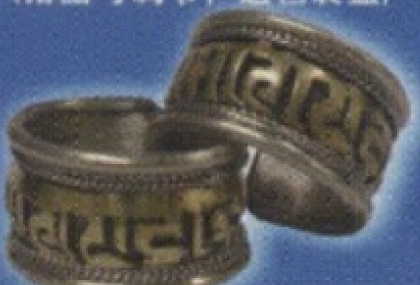
如果您看过《天下无贼》那么影片中的"降魔杵护身符"就正如这款

此护身符梵名叫"伐折罗"原来是古印度兵器,后被密教吸收为法器保佑佩戴者平安



六字真言戒指

商品号:D9614
抢购价:29元/个 尺寸:宽11mm
产地:西藏 材质:藏银等
藏族传统造型,正面镶嵌"六字真言",藏传佛教视为一切万物的根本,反复念诵可以消灾积德,功德圆满
(指圈可调节,送包装盒)



骨质太阳神情侣护身符

商品号:D9615 抢购价:29元/对
产地:西藏 直径3.55cm
太阳神是正义的象征,能够保人平安,带给人类幸福和安康。骨质太阳神护身符不仅可以保您平安,还可以给您增加神秘的魅力指数哦。(赠送绳和精美包装盒)



骨质六字真言情侣护身符

商品号:D9616 抢购价:29元/对
产地:西藏 材质:骨质
尺寸分别为:长5cm,直径2.1cm
藏传佛教视六字真言为一切万物的根源,反复念诵,可以消灾积德、功德圆满
(赠送精美包装盒)





纯银十二星座

请注意银链仅随吊坠出售,不可单独购买

西方占星学认为,星座预示着人间万物的变化,其中也包括每个人的运势……
欧梵尼诗之十二星座925纯银镀白金 吊坠,原价68元,现在只需 29元,找回自己的星座
还需要一条925纯银镀白金链吗?原价28元,现在只要加8元就OK了!【货号D9630】

星座	日期	高	货号	特点
水瓶座	1月20–2月18	高1.2cm	货号D9618	心胸宽大 有改革精神
双鱼座	2月19–3月20	高1.2cm	货号D9619	非常善良 有艺术天分
白羊座	3月21–4月19	高1.4cm	货号D9620	坚强意志 积极进取
金牛座	4月20–5月20	高1.2cm	货号D9621	坚忍不拔 要求完美
双子座	5月21–6月21	高1.5cm	货号D9622	多才多艺 有语言天份
巨蟹座	6月22–7月22	高1.2cm	货号D9623	敏锐感觉 非常忠诚
狮子座	7月23–8月22	高1.7cm	货号D9624	做事独立 容易交朋友
处女座	8月23–9月22	高1.5cm	货号D9625	完美主义者 非常理性
天秤座	9月23–10月23	高1.3cm	货号D9626	相当仁慈 天性善良
天蝎座	10月24–11月22	高1.5cm	货号D9627	强烈第六感 敏锐观察力
射手座	11月23–12月21	长2.1cm	货号D9628	崇尚自由 生性乐观
摩羯座	12月22–1月19	高1.5cm	货号D9629	稳健踏实 有责任感

高级双机芯潜水腕表

——潜水深度30米!

日本进口双机芯,表盘既有电子表,又有石英指针表,表盘外圈直径4.3cm
不锈钢加厚防水表壳,运动PV料皮表带

商品号:D9631
市场价:~~128元~~
抢购价:58元
定时闹铃
运动秒表功能
带绿色冷光灯
夜光指针
显示星期和上下午(赠高级礼品表盒)



港台流行OTIS运动潜水表

(潜水30米,男女均适

日本原装机芯,加厚防水表壳,优质PV料
功能:运动秒表功能/高级绿色冷光灯
定时闹铃/显示星期和上下午
商品号:D9632
市场价:~~128元~~
抢购价:58元
表盘部分宽4cm



魔兽世界

魔兽争霸珍藏版种族挂坠

吊坠为铜镀古银仿旧
大小约3*3cm,
配黑色皮绳及精美绒布袋和暴雪授权激光防伪商标

限量版300套,售完为止

单个购买送魔兽正版限量扑克牌一副
抢购价:59元
商品号如图

全套四个购买送魔兽正版限量扑克牌一副
全套商品号:D9633
抢购价:148元



人族吊坠 D9634 | 亡灵吊坠 D9635 | 兽族吊坠 D9636 | 暗夜吊坠 D9637

部落徽章 商品号D9638 | 联盟徽章 商品号D9639

暴雪授权限量版

魔兽正版徽章吊坠和武器挂坠
(包括徽章两款和武器六款如图)
材质:合金镀古银
送挂绳及原厂正版精美布袋包装
抢购价:59元/每个
购买任一款魔兽挂坠就送价值28元的魔兽限量版扑克一副(同上)

购买两个一套部落联盟徽章挂坠更优惠!同样送正版扑克一副
一套商品号:D9640
抢购价:99元/套



精灵之月 商品号 D9641 | 风之靴 商品号 D9642 | 雷电之锤 商品号 D9643 | 精灵之斧 商品号 D9644 | 霜之哀伤 商品号 D9645 | 掠夺者 商品号 D9646

月光宝盒MP3+U盘+录音笔

128M/199元 256M/299元

Mp3普及运动开始了!
最流行的造型
音质优美超级享受

中英文歌名歌词同步显示/五种音色选择/时尚七彩背光/定时开关机/A-B复读跟读对比功能
附赠:高级立体声挂绳耳机/电脑USB连接线/电池/礼盒包装

128兆MP3 黑色D9647 蓝色D9648 银色D9649 红色D9650
256兆MP3 黑色D9651 蓝色D9652 银色D9653 红色D9654

128M 市场价480元 市场价199元
256M 市场价680元 市场价299元

带收音机的MP3

商品号:银色128兆–D9
蓝色128兆–D9
红色128兆–D9

128兆市场价:~~400元~~
抢购价:248元

同时支持MP3,WMA等格式
128兆存储30首以上歌曲
录音功能,可录音36小时
移动存储U盘功能,
USB接口连接/中英文歌名
歌词同步显示/七种音色均衡
蓝色背光/开机画面自定义,
A–B复读、跟读、对比
使用一节7号电池
附赠:电池/高级立体声耳机
电脑连接线

特价超级组合播放机

可播放CD
Mp3格式音乐
和VCD影碟
带高级线控
日本机芯
两节口香糖电池
多功能遥控器
超重低音
内置充电器
防震时间超长
PAL与NTSC转换
播放与反复功能
赠:变压器
立体声耳机/电视连接线

商品号:D9658
市场价:~~399元~~
抢购价:299元

附带三种颜色彩壳可以随意更换!

可换彩壳的锂

128兆货号:D9659
256兆货号:D9660
128兆市场价:~~470元~~
抢购价:299元
256兆市场价:~~579元~~
抢购价:378元

附带三个颜色外壳,可随便更换,如图
带锂电和专用充电器
液晶多彩显示屏

三种颜色的彩壳

MP3背面有不锈钢精致夹扣

USB链接线/录音功能/对比功能
中英文歌名、歌词/同步显示
开机画面自定义/复读/跟读
附赠单级立体声耳机和电脑连接线

全国免费订购电话 800-810-0300
手机用户或咨询请拨打010-66062647
限量抢购商品可以先电话预定,我们保留一周
服务时间:周一至周日9:00——18:00
投诉电话:010-66062648
大宗购买商务合作请联系010-66062719冉先生
俱乐部地址北京西单横二条2号华恒大厦718室

北京/上海/广州/深圳/珠海/佛山/汕头
中山/南京/苏州/杭州/宁波/济南/青岛
厦门/天津/成都/哈尔滨/大连/沈阳/长春
上述城市我们提供送货上门,您可以收到货再付款
只要打个电话给我们就可以!请注意只有上述市区才能送货,郊区和村镇无法送达,请采用邮局汇款.

如果电话线忙或不方便致电,
汇款金额=商品货款+5.80元
活动期间,订单金额超过30元免
收款人地址:北京西单邮局78信箱
收款人:青年读者俱乐部 邮编:
附言栏里请写明:订购商品货号,
和联系电话

人人有礼大派送

林晓：2005年度的大众软件奖已经开奖了，获奖名单我们刊登在了2005年18期杂志和大众软件网站上（www.popsoft.com.cn）。赶快去查查，看看有没有你的名字。如果有你的名字，那么按照我们的领奖程序去领奖吧，奖品可是价值不菲啊！



TOPTEN投票幸运读者名单

信投　请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

奖品为数字鱼收集游戏下载卡，魔兽徽章以及魔兽收藏卡

甘肃	葛发强	河南	高　深	北京	邹一涛	山东	赵秋敏
辽宁	鄂　琪	河北	郝晓森	山西	张俊杰	湖北	张凤羽
广东	曾一帆	新疆	王　磊	浙江	杨汇聪	陕西	刘宝松
天津	周　欣	福建	陈　达	辽宁	刘盛夏		

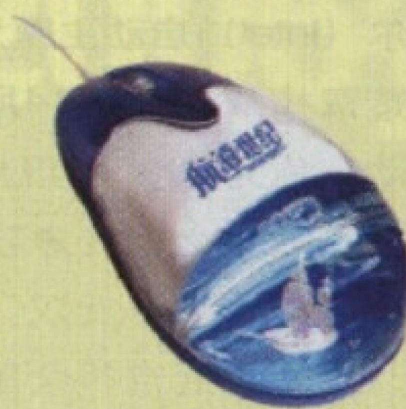


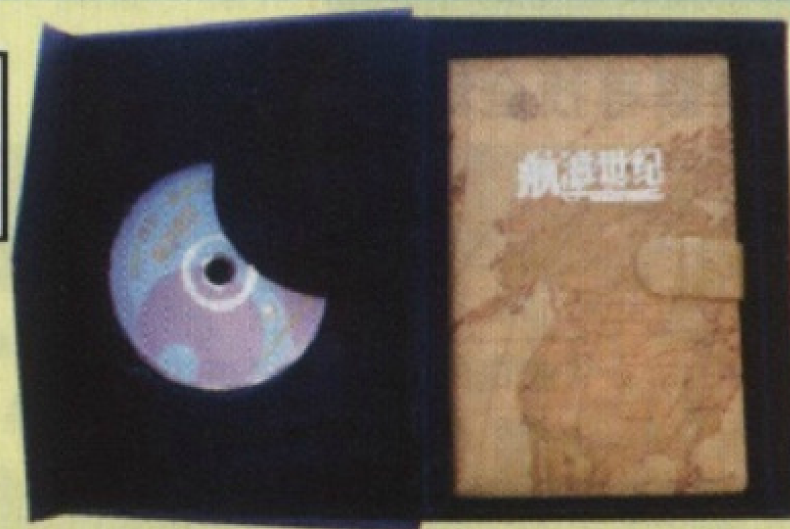
网投　投票地址http://topten.popsoft.com.cn

本期幸运读者将获游戏蜗牛提供的游戏周边产品

天津	万永起	吉林	张亚娥	四川	李　铮
黑龙江	孙　涛	江苏	潘　庆	河南	武文涛
北京	范青娟	江苏	黄兆根	河北	李立刚
河北	贺　超				







《航海世纪》是一款以中国文化为背景的网络游戏。游戏是一个围绕16世纪初，中国和世界蓝色领土为中心的奇幻故事，宣扬中国5000年的悠久历史、中国的海洋文化及华夏子孙强烈的爱国情怀。

手机投票　查询网址http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件

1313×××607

1371×××199

1378×××079

1393×××127

1398×××049





手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

三星显示器的新环保时代

■本刊记者 冰河



三星公司代表接过显示器市场首个中国环境标志（型）认证证书（Ⅱ型）

2005年8月30日，国家环保总局中环联合认证中心（国家环保总局环境认证中心）在京向三星显示器颁发了全国首张显示器环境认证证书。这也是国内市场首家获得中国环境标志（型）认证证书（Ⅱ型）的企业。此次通过认证的产品包括三星采用了MagicGreen技术的793MB+、795MB+、794MB+、796MB+、997MB+、998MB+等系列CRT显示器及720NWz8型LCD显示器。经严格检测及为期两周的公示，认证中心认定产品符合环保标准并颁发了证书。

"环保"是一段时间以来显示器市场竞争的一个重要主题。近年来随着显示器技术的进步和产品的更新换代，在技术水平相差不多的情况下，厂商和消费者更多地将注意力放到了显示器功能的增值方面。除了三星显示器的"负离子"之外，飞利浦也推出了"无铅"显示器，LG推出了"银纳米"显示器，"健康环保"已成了市场竞争中的一项热点。三星电子的MagicGreen系列技术于2004年底在三星显示器上全面应用。由于它集成了负离子、光触媒、远红外三重保健功能，大大超越了已有国际TCO'03认证标准对显示器环保属性的要求。获得国家环保认证，不仅表明三星显示器所倡导的环保健康理念受到权威部门的认可，同时也标志着我国计算机产品环保事业进入新时代，并为消费者选择健康显示器产品提供了权威、可靠的评判标准。

采访中，中环联合认证中心负责人表示，当前国内环保标志使用较为混乱，中环认证组织实施真正符合ISO14021要求的Ⅱ型环境标志，正是为了规范环境市场，维护中国环境标志声誉的重要举措。虽然目前中国环境标志（型）认证证书（Ⅱ型）并不是行业通行的强制认证标准，但随着行业和市场对计算机环保要求的日益提高，将会有越来越多的显示器被要求达到这一标准。

半月看点

金山词霸寻找全球用户之最

国产优秀翻译软件《金山词霸2006》《金山快译2006》于9月4日正式上市。为配合新品上市，金山公司携手海尔、新东方、《双语时代》、《英语角》等十一家合作伙伴，在北京市王府井外文书店广场启动了全球范围内的"寻找金山词霸用户之最"活动，并面向所有英语爱好者举办了一场别开生面的英语盛宴。据了解，为期3个月的"寻找金山词霸用户之最"内容包括：拥有金山词霸最老版本的用户，拥有金山词霸版本最多的用户，拥有金山词霸岁数最年长的用户，拥有金山词霸距离北京最远的用户，第一个使用金山通行证的词霸用户，与金山词霸同天诞生的用户。每一项与寻找对象最吻合的用户，将获得由金山公司提供的珠海免费游的奖励，并将有幸参加金山词霸10周年庆典。



精英联手Intel校园巡展

精英电脑自9月起，联合业界龙头英特尔（Intel）启动主题为"好事成双 双强打造双核双显全国14所高校巡展"大型活动。作为2005年规模最大的高校IT资讯互动活动之一，本次活动将历时一个月，涵盖沈阳、武汉、西安、成都、上海、广州、北京等全国七大城市。内容包括（Dual Core）技术动态及未来主板双显发展趋势演讲，游戏体验对抗赛、有奖知识问答、消费心态调查等活动。

中国青少年社会教育论坛活动展开

由"中国青少年社会教育论坛——2005娱乐与青少年成长"活动组委会主办，北京青年报、北京青年宫承办的"青少年娱乐项目创意大赛"于2005年7月至9月举行。相关的活动于2005年9月9日在北京举行。来自中央相关部委领导，各省、市青少年宫协会会员，知名专家学者、国内外知名文化娱乐企业代表等参会人员对"娱乐与青年成长"话题进行了深入研讨。

丽台参加数字图像中国节

由中国动画学会、中国图像图形学会共同主办的2005数字图像中国节，于日前在北京中国国际展览馆圆满落下帷幕。显示卡厂商丽台科技也受邀参与了此次展览，并展示了其最新的NVIDIA Quadro FX4500、FX3450工作站显卡，针对需要超高图像处理效能的专业工作站市场的NVIDIA Quadro FX4400G产品，和针对需要播送气象、新闻、体育、虚拟视讯的电视广播市场或是影片及电影后制作市场开发的NVIDIA Quadro FX4000 SDI产品。

联想家用电脑暑促大获全胜

8月30日，联想集团宣布了其家用电脑业务在刚结束的暑期促销中的表现：在2005年暑期，联想家用电脑销售超过56万台，实现了同比58%的惊人增长，创造了联想家用电脑暑促销售的历史新高，远高于IDC公布的8.5%的市场增长率！联想集团消费台式营销部总经理贾朝晖表示，联想一是把握住"64位＋大屏液晶"的产业大势，二是以教育应用激发出5～6级市场的需求潜能；同时，立体化的市场推广、国际化的产品品质、服务等都是联想取得这一成绩的秘诀所在。

WAP门户网闪亮互联网大会

在新近结束的2005中国互联网大会上，由大会组委会发起、多家媒体共同协办的“2005中国无线互联网新网民调查”落下帷幕，并联合发布了调查报告。其中，3G门户网在用户“最佳WAP网站”投票中，以50.4%的绝对优势得票率名列第一；移动梦网紧随其后，得票率为21.3%；中国联通的“互动时空”排名第三，得票率为8.4%。3G门户网副总经理张向东对此表示，“3G门户网自从创立了独立免费的模式以来，一直受到业界关注。其实除了模式以外，这一年多来我们更专注于开发独家的WAP服务，比如梦工场、网视台、手机网游等等。在未来，我们希望3G门户网会成为除运营商自有网站以外的最大互补，与中国新生一代手机网民一起成长，真正迎来无线互联网络的辉煌时刻。”

前沿技术

鼠标定位测试软件“鼠青天”问世

双飞燕日前向市场推出了国内首款鼠标定位性能测试软件“鼠青天”。该软件专门针对USB高性能鼠标的性能进行测试，用于检测、分析鼠标移动性能



品质。主要通过捕捉、记录光标在屏幕的移动轨迹，以波形图的直观方式绘制出来，最终系统给鼠标评分，以分值高低直接来判其综合定位能力。目前软件已更新到v2.7版，各大网站均提供相应下载。

Studio升级换代

8月26日，Macromedia公司在中国正式发布其最新产品Studio 8套装。该套装包括最新的Dreamweaver 8、Flash Professional 8、Fireworks 8等5个产品。据称，这次新套装的改进无论从功能上还是操作的便利上都是近年来最大的。特别是Flash 8在3D及多媒体相关的功能得到相当的提升，在相关人员演示其新特效时，场下爆发出阵阵掌声。Macromedia的相关人员称，它们已开始进入包括手机、掌上电脑等领域。这次发布会是Macromedia自被Adobe收购以来的第一次，他们对强强联合的未来充满信心。

上市信息

明基发布全系列宽屏笔记本新品

8月31日，明基（BenQ）在北京召开笔记本新品发布会，发布了包括A、R、S系列等宽屏笔记本电脑新品。其中，Joybook A32E是一款针对学生用户的15英寸宽屏产品；售价10 000到13 000元间的



15英寸宽屏新贵Joybook R53主要为广告创意人员、时尚设计师、动画制作人和导演等专业人士打造，采用最新Sonoma平台和ATI RADEON X600 128MB独立显卡；而另一款专为女性设计的笔记本S53具有纯白和酷紫双色“脸孔”，在沿袭Joybook精品路线的同时，采用了13英寸宽屏和Sonoma移动平台，仅2.1kg重。

江民科技发布KV2006安全软件新品

■本刊记者 冰河



江民科技董事长王江民先生宣布江民KV2006正式登场

2005年9月6日，国内最大的计算机反病毒厂商江民科技，在北京钓鱼台隆重发布了其KV2006新品。该款杀毒软件针对目前存在的疑难病毒独创BOOTSCAN杀毒技术，利用此项技术，病毒对抗杀毒软件的所有办法将统统失效。同时，KV2006也是目前国内唯一即将上市销售的兼容32位系统的64位杀毒软件。据江民研发部副总经理、KV2006产品经理丁凯介绍，除了在核心技术方面采用64位编程外，KV2006还融入了领先的BOOTSCAN杀毒技术和隐形病毒杀毒技术，可实现在系统启动前杀毒。此时病毒所有的自身保护和对抗杀毒软件的技术都将失去效力，杀毒无疑会更加彻底。此外，KV2006还新增了修复被病毒破坏的注册表、扫描自动变速、恶意网站/不良网站自动过滤、接入移动存储自动杀毒、系统漏洞检查、垃圾邮件识别等多种功能，多层次全方位保护电脑的使用安全。

据了解，虽然目前包括江民KV2005以及其它主流杀毒软件都可在微软64位操作系统顺畅运行，但这并不表明它们就是64位产品。KV2006遵照64位规范进行编程，是一款真正意义上的64位杀毒软件。并且为了满足现在32位版本操作系统用户的需求，KV2006采用了32位和64位两套杀毒引擎，系统在安装时可自动智能识别安装。

由于某些“倒计时”类型的病毒，如冲击波、震荡波等在电脑开机尚未进入Windows系统时就开始倒计时发作，本刊记者特地向江民科技技术总监严绍文先生请教。严绍文解释说，KV2006所采用的BOOTSCAN技术是利用了电脑开机自检时的一个间隙就开始执行，可抢在冲击波等病毒之前生效，因此对于此类病毒同样可有效查杀。P

商业软件知识产权再受关注

■本刊记者 生铁



2005年8月23日，中国软件行业协会在北京翠宫饭店召开了一个小型发布会。会上，该协会推出了《有关开放源代码软件与商业软件知识产权的研究报告》。国信办、信息产业部、国家版权局的有关领导出席了会议；与会人士对如何认识和评价“开源软件”的作用进行了广泛的探讨。

该报告指出，当前我国软件产业发展中急待解决的问题是软件的重要性如何被社会真正认知。目前软件的价值普遍被低估，甚至有人认为软件应该“免费”。这种对知识产品价值的漠视是影响我国软件产业发展的主要障碍之一，也是我国软件盗版屡禁不止的主要根源之一。

为根本改善我国包括知识产权保护在内的产业发展环境，需要使全社会逐步认识到通过知识产权所体现的软件价值。片面过度地宣扬“开源软件”的“免费”和“自由使用”，迎合了社会上轻视和低估软件价值的错误思潮。由于其违背了市场经济的基本规律，不利于软件产业的健康发展。只有努力提高全社会对软件和一切知识产品价值的认识，从制度上鼓励创新，保障创新成果的合法权益；激励企业立足于努力开发和掌握自主知识产权的核心技术，我们的产业才能发展。报告研究分析了“商业软件”与“开源软件”所涉及的商业化、技术标准、版权、专利和软件成本、价格等问题及发展动向后认为，从产业发展的角度来看，选择商业软件或者“开源软件”主要应由市场来决定，由企业和用户根据自己的需要和各种因素决定。对一种特定模式软件的“偏爱”和“过度的倾向性支持”，不符合市场经济的规则，不利于软件产业的发展。

威盛宣布推出整合型芯片组

9月2日，威盛电子宣布推出VIA P4M800 Pro芯片组。该芯片组支持全系列P4和Celeron处理器，前端总线接口FSB时钟频率达800MHz，同时支持高效能DDR2 533/400内存及DDR400/333/266；整合了S3 Graphics UniChrome Pro图形核心，搭配VIA VT8237R南桥芯片，可提供包括原生Serial ATA和V-Raid、Raid 0、Raid 1、Raid 0+1多样性架构及Gigabit以太网络等。

DEC中恒全系列新品公布

8月30日，主题为“引领数码‘国民消费’时代”——DEC中恒战略及全系列产品发布会在北京隆重举行。DEC中恒向公众展示了不同系列的数十款定位于“国民消费”级的娱乐产品，涵盖了从MP3播放器到车载GPS应用的多个领域。其中DEC推出的新一代手持与车载两用的掌上全球卫星导航仪（GPS）——“飓达”136导航误差不到10米，体积仅略大于普通烟盒，既可手持使用，也可借助附带装置随意固定在车内任何位置。它内置了GPS定位模块和全国100个主要大中城市最新导航电子地图、最新全国交通网图，能为出行者提供详尽的道路、地标、景点等数据资料，并可在一年内免费实时更新。



金河田S280耳机上市

金河田实业近日正式向市场推出S280多媒体耳机。该产品为一款开放式动圈产品，驱动单元采用高性能磁路和超薄振膜，标称频响范围18～22kHz，灵敏度达97dB，阻抗为27欧。线长1米，采用抗压折OFC无氧铜线，柔韧性和抗衰减能力大大增加。外观采用白色作为主色调，配以淡灰色；外形应用人体工程学设计，适宜长时间佩戴；适用于MP3/CD/MD等移动多媒体音源。



德劲DE86 MP3新品上市

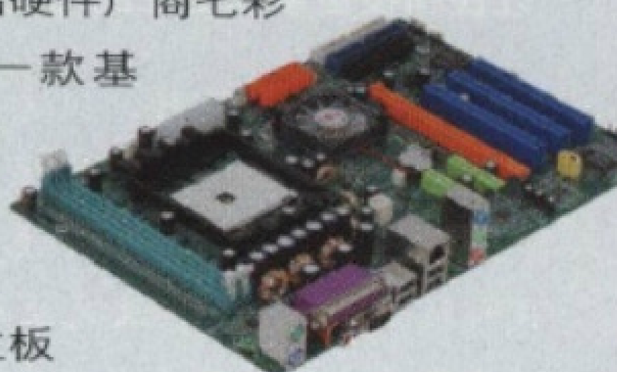
德劲科技日前向市场推出高端型MP3播放器DE86。机身采用全太空耐磨钛合金金属，正面1.5″TFT屏；内部采用SMTL 3520优质芯片，支持MP3、WMA格式音乐。MP3的比特率支持8～384kbps，WMA比特率支持32～320kbps。音质方面，其耳机输出功率10mW，内置EQ均衡器，具有5种EQ音效场景可供选择；还可随意设定个性化的音效模式。同时也支持FM内录、外录，内设麦克风等功能。录音文件最多可达998个，并具备MP4播放功能。**市场参考价：1299元/1G。**

索尼Cyber-shot T系列又见新品

9月1日，索尼Cyber-shot T系列数码相机又一力作DSC-T5隆重上市。T5拥有510万有效像素和蔡司3倍光学变焦镜头，2.5英寸23万像素的“晶彩屏”。预置月夜、海滩、烟火、放大镜等在内的10类场景模式，除了数码相片的拍摄外，还可拍摄出640×480分辨率的高质量VGA短片；无须电脑便能直接连接到兼容打印机上的“PicBridge”USB外部接口直接打印。包括电池、记忆棒和吊带，整机重仅139克。**市场参考价：3010元。**

七彩虹更新低端主板

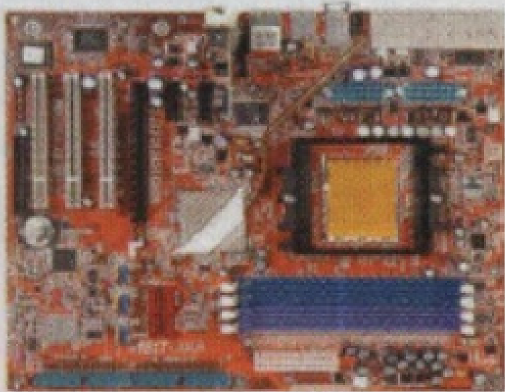
国内著名硬件厂商七彩虹近日推出一款基于nForce4 4×芯片组主板C.NF4×Ver1.4。该主板



支持包括E6核心在内的AMD全系列754处理器，是仅有的754 PCI-E平台之一。它专门为754超频平台设计，硬件锁定PCI-E和SATA频率，无需调整BIOS，最高支持450MHz FSB；采用最新AMD供电标准，双路+12V供电设计，满足大功率板卡的需求。目前报价499元，是市面上价格最低的nForce4 4×主板。

升技推出热管版主板

近日，升技热管版nForce4 SLI主板——AN8-SLI正式上市。它拥有Quiet－OTES Technology（静音外接式散热技术），该技术采用独特的热导管将北桥散热片上的热量传递至绝佳设计的铜质鳍片散热模块上，搭配MOSFET散热片及配置于主机板周围的OC铜条，藉由CPU风扇所产生的气流，可安静而有效地将积存于北桥、CPU及PWM内部与周遭的热量带出机外。**市场参考价：1699元。**



金士刚推出年度限量版内存

KINGXCON（金士刚）科技日前隆重推出针对广大超频玩家的2005年度力作——限量版DDR500内存。该产品采用现代原厂颗粒，编号尾数为CT-D5；加装了红色的铝合金散热片，内存模块为184 pin。芯片额定工作频率500MHz，还采用了比较少见的2.6V工作电压，因此具有更大的超频潜力。**市场参考价：256M/195元。**

轻骑兵推出X10Q音箱

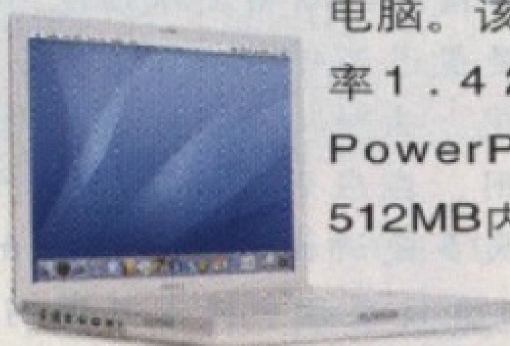
近日，轻骑兵笔记本音箱系列的最新产品X10Q正式上市。该产品是用轻骑兵今年的两款热销产品——X10的USB声卡＋功放和大受欢迎的女性音箱C300Q的卫星箱组合而成。采用的是USB声卡/功放+一对小音箱设计，在结构上接近常见的2.0音箱，但体积小巧得多，而形象与2.1音箱类似。自带的USB声卡则提供更优良的音质输出，使得X10Q成为年轻白领女性的音乐聆听选择。**市场参考价：205元。**

19英寸AOC液晶2590元

AOC最近在液晶市场的攻势非常明显，近期将一款19英寸产品191V的售价由2690元下调到2590元。191V的外观与旗下的171S和151V两款产品在设计风格上如出一辙，同为银色的窄边框搭配黑色的支架和镂空式底座设计；采用的19英寸液晶面板，亮度250流明，对比度高达500：1，分辨率1280×1024，可视角度为160度，响应时间16ms。

新“苹果”秋季丰收

苹果电脑公司近日更新了其针对广大消费者和教育客户的经济型iBook G4系列电脑。该系列配有运行频率1.42GHz主频的PowerPC G4处理器、512MB内存、更高显示性能的AirPort Extreme和蓝牙无线连接模块。新款iBook使用了两项正在申请专利的苹果技术——滚屏触控板及突发移动感应器。这两项技术在PowerBook G4产品线中已非常普及。**新款iBook市场参考价：9900元。**



促销新闻

图诚科技显卡促销

图诚科技日前宣布，全面升级XGI绘虹V系列显卡行销计划。即日起消费者均能以499元的超值价，购得搭载128M显存128bit位宽的XGI绘虹Volari V8产品。

华硕显卡冰点上市

日前，继华硕的两款基于AGP平台的6800系列靓彩显卡连续以冰点价格上市后，另一款PCI-E的靓彩EN6800LE/HTD/256MB又以1599元的劲爆价全面上市。靓彩EN6800LE/HTD/256MB采用GeForce6800 LE核心，频率高达350MHz；256MB大容量显存、256位显存位宽，还支持最新的SLI技术。

讯宜全线导入“安全存储方案”

凡购买了讯宜代理的盒装正品迈拓、日立硬盘的消费者，在3年质保期内，硬盘中的数据一旦出现问题，便可凭包装内附带的“DRS数据修复卡”，优先享有“国家信息中心信息安全研究与服务中心”或“广州数达数据修复中心”提供的数据修复服务，快速、安全地完成整个数据修复工作的同时，还可享受到数据修复8～8.5折优惠。

美齐开学献厚礼

美齐（JEAN）近期为北京地区的消费者献上了一份“开学厚礼”：凡购买美齐JT198A的消费者，就可享受100元的优惠。只需2499元就可把这台带有DVI接口的19″液晶搬回家，同时还可获得北京地区代理商赠送的价值268元的精美音箱一套。

新长江科技注册有奖

近日新长江科技宣布，凡是购买新长江科技麒仑内存产品的用户，于2005年8月1日起登录新长江科技官方网站（http://www.keyram.com），凭麒仑内存的防伪序列号进行产品注册（在首页的售后服务栏中），就有机会赢得意外奖品。



上世纪60年代，贝尔实验室3名年轻程序员编写了个小游戏“磁芯大战”，电脑病毒的雏形首次出现。之后的相当一段时间内，电脑病毒还一直仅仅停留在计算机专家和天才们的实验室里。然而，潘多拉的魔盒一经打开就似乎再也无法关上。1988年仅仅一个“莫里斯蠕虫”，便将刚萌芽的因特网搅得天昏地暗。有趣的是，该病毒的作者正是当年“磁芯大战”作者之一罗伯特·莫里斯的儿子。时隔20多年，似乎父子二人联起手来给人们开了一个大大的玩笑。之后，伴随着计算机技术尤其是网络技术及其应用的飞速发展，计算机病毒更呈快速增长趋势。其所造成的危害也越来越大：“CIH”疯狂破坏硬件；“美丽莎”疯狂席卷欧美，造成网络瘫痪；“红色代码”“病毒+黑客技术”的首次亮相，以及后来“蠕虫王”造成的全球数10亿美元的损失；再到“冲击波”“振荡波”引发的网络“大地震”，病毒发展和破坏的脚步正在加速。

病毒究竟有什么诡计花招，我们该如何去一一破解，接下来的金山反病毒连载将向你细细讲述这场没有硝烟的“战争”。



来的都是客，全凭嘴一张

■本刊记者 冰河

有段时间网上的好友经常上线就发过来一个网址，然后热情地说：这是我的博客，欢迎有空来看看。我承认我是个好奇心很强的人，既然人家给了我这么一个窥探隐私的机会，就免不了时常去“逛”一下。可是没有几个月，这些“自留地”的文字更新速度就慢了下来，直到停止更新。有一天我无意中多嘴问了一句：为什么不更新啊？不想招来蔑视的回答：更新啥？俺现在要搞驴客和播客了。顿时让俺这个爱赶时髦的记者大惊：这都是些啥啊？播客俺是曾有耳闻，就是把声音文件放到从前的博客页面上供人欣赏而已。这驴客……莫非和畜牧养殖业有关？不懂不能装懂，恬着脸问一句“啥是驴客”。一听解释才知道所谓“驴”就是“旅”的谐音，那些爱好外出行走的背包族自称。外出游遍祖国大好河山之后，把沿途的所见所闻所感用文字和图片记录下来。比如我的好友风行水就搞了这么一个东西，其实就是个图片博客。只是我不明白，叫做声音博客、图片博客也就罢了，还弄出个新名词来唬人作甚。忍不住又把这句牢骚说了出去，立刻被彻底地鄙视，“小样就你还IT记者呢？等着挨踢把。知道啥叫web 2.0么？”

这次我是彻底地败了，感觉自己在他人眼中完全变成了一个乡下民工，还是刚进城的那种。我当然没有瞧不起民工的意思，从劳动的本质来说我们没有什么区别，都是赚钱吃饭而已。不过一般来说，民工的文化水平都不高，而一个看上去貌似民工的家伙整天坐在杂志社的电脑前写稿子，显然有招摇撞骗之嫌。（后面生铁插话：谁说民工不能写稿子？我就是民工出身！）好，是我有招摇撞骗之嫌。连web 2.0是啥都说不清，还当什么记者，赶快找个工地搬砖头去吧。在伤心地写离职报告之前，本人的好奇心再次发作，不能遏制地又多问了一句：那你给我说说啥叫web 2.0行么？

好奇心再次挽救了我招摇撞骗的职业生涯。面对这个问题无论是MSN那头的“什么客”，还是背后端坐的“民工记者”生铁大人一下都张口结舌，不再有刚才的趾高气扬。看来我还可以继续做我的“挨踢”记者。不过民工出身就是不一样，生铁大人很快就给我找了一个web 2.0的大概定义。

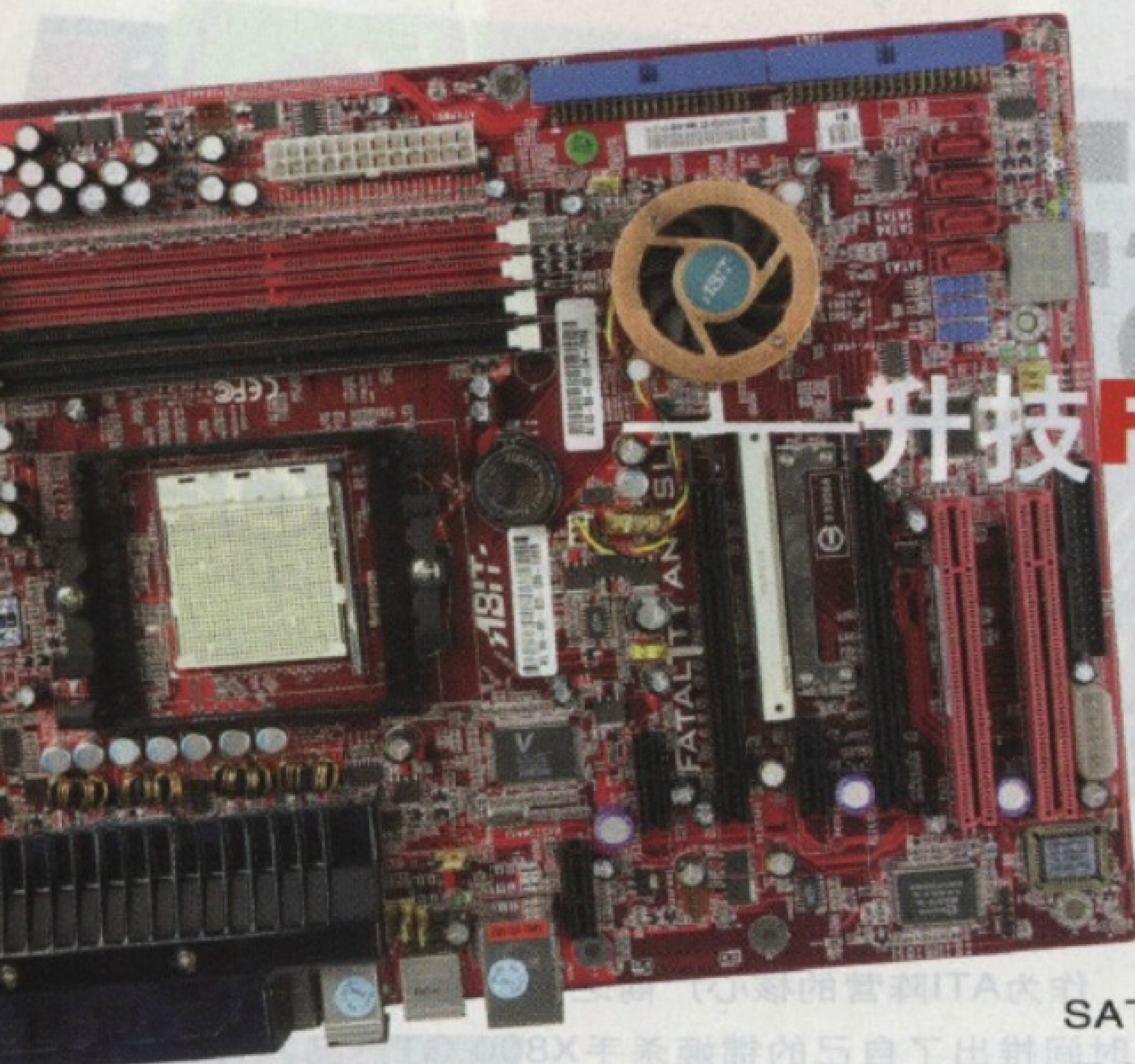
“web 2.0说到底最有代表性的还是blog与RSS的广泛应用，web是否真的是一种技术的革新还很难说。其实大家都知道，blog与RSS技术早就出现了，只是最近两年热闹了起来，并广泛被应用。web 2.0的革新需要个性化、人性化、去中心化的技术革新，而其中更多的将是一种或多种老技术的重新使用，在应用层面上革新。web 2.0讲得很多，便产生了web 2.0精神。精神大多是讲出来并被接受的。共享信息、个性化、去中心化等精神是在web社会化进程中提出并得到扩大的。BBS其实是一种web社会化的东西，E-mail是一种个性化的东西，那么web 2.0更需要的是什么呢？web 2.0要革新web 1.0，不仅在精神层面大讲特讲，在技术和应用层面上不但要掘地三尺，还要继续挖深，仅仅将不该热的东西搞热还不行。每一种技术都有一个应用的极限，当这种极限出现而没有革命性的技术出现时，网络泡沫将会出现并爆裂。web 2.0需要的是创新，技术的创新，需要革命性新技术的出现。”

虽然这段文字并没有一下让我明白什么是web2.0，不过总算有了个明确概念。其核心内容就是刚才我所诧异的那些什么什么客。本质上来说，就是给了网民一个更加具体、更加集中的表现平台。虽然从互联网出现，每个人就都可以充分倾泻自己的表现欲，不过BBS、论坛也罢，QQ、MSN也罢，总没“我的地盘我做主”来得更畅快更有个性。早些年曾盛行过个人网站，高春辉、王骏涛都是其中的佼佼者。但要忙前台写作，又要忙页面制作对普通网民来说实在是门槛高了一些，更何况还需为了搞一个服务器空间而费劲。现在多好啊，随便上网一逛，四处都是哭着喊着求人来自己这里开博客的网站，不用操心页面美术风格或者不稳定的服务器空间，当然前提是文字要能如木子美或者芙蓉姐姐一般吸引眼球。“超级女声”最红火的一阵，曾看到过一个博客网站的广告：你这辈子是没指望选个总统出来了，不过现在你可以选一个自己喜欢的唱歌的女孩子；同样你这辈子恐怕没指望当个受人尊敬的作家，但是在我们这里你可以做一个自由的扯淡灌水主义者。你知道这是什么？这就是网络给予我们的民主！

都上升到民主的高度了？政治俺不太懂，不过刚才那段话里有几句很对我的胃口：“blog与RSS技术早就出现，只是最近两年热闹了起来，并广泛被应用。”“仅仅将不该热的东西搞热还不行。每一种技术都有一个应用的极限，当这种极限出现而没有革命性的技术出现时，网络泡沫将会出现并爆裂。”web 2.0所包含的东西从技术上看并不算什么太大的创新，但从来没有人将它在应用上挖掘到如此深度，就如同过去互联网骤然发现的短信和网络游戏金矿，其实不过是早已存在的互联网娱乐需求应用而已。拜web 2.0所赐，我们现在可以用声音、影像、图片、文字等多媒体手段表达我们自己的生活，并乐陶陶与他人分享。对于过去的互联网来说，这就是2.0。

“哎呀，你还真能忽悠，不愧是个记者啊。哪里有那么多精神。没有听说过么？来的全是客，全凭嘴一张，阿庆嫂在抗战的时候就明白这个道理了。黑客、奇客（GEEKS）、博客、播客、驴客……这些什么客都是说说而已，真以为有多民主啊？也不看看木子美、方兴东他们现在都忙什么啊？忙着挣钱呢！搞什么客不要紧，最重要的是最后能搞到钱。据说博客中国都计划明年上市，花美国股民的钱了……至于这些什么什么客，阿庆嫂也说得明白：‘人一走，茶就凉’。挣到钱之后，管你什么客，反正只是个客而已，不是主人。”

好吧，QQ上传来的这段话顿时又让我有了辞职的念头。连这点本质都看不清，还胡扯些什么啊。样板戏《沙家浜》里的阿庆嫂都比我合格。



为游戏而生
——升技Fatal1ty AN8SLI主板

■晶合实验室魔之左手

厂商： 升技电脑（Abit） **上市：** 2005年8月
售价： 1999元（普通版AN8SLI为1699元）
附件： 驱动光盘、中文说明书、专为SLI用户设计的散热系统、AudioMax附加卡、μGuru面板等
推荐： 高端DIY玩家和游戏发烧友 **咨询电话：** 800-820-0323

升技近年来在其高端产品中采用了额外的炫目商标，并且大多与电子竞技有很大的关系。Fatal1ty是非常著名的FPS竞技选手（这一称呼应该是将“Fatality：天命，灾祸”中的i改为1），以其贯名的升技AN8SLI主板显然是为高端游戏爱好者准备的“极品装备”。

升技主板的命名规则一贯简单明了，AN8SLI是一款采用nForce4 SLI芯片、支持AMD Socket939处理器的产品。它采用红色PCB板，全尺寸ATX板型（305mm×245mm），Fatal1ty的标志标注在主板上的醒目位置。单芯片设计的nForce4给主板设计带来了很大便利，它支持1GHz HyperTransport总线，板上提供了2个PCI-E x16插槽，2个PCI-E x1和2个普通PCI槽；最特别的是，主板前端有一个反向PCI-E x1插槽，这是升技特有的AudioMax接口。主板安排了2组双通道DDR内存槽，内存总容量可达4GB；它提供2个ATA 133接口和4个SATA2接口，并支持SATA RAID 0/1/0+1，不过主板的卧式IDE接口不适用于某些采用主板托架抽拉式设计的机箱。这款产品同样安装了升技特有的OTES系统，为供电电路散热，并集成了诊断POST控制器。



图1

Fatality AN8SLI集成了TI公司的IEEE 1394及Vitesse的网络PHY芯片，提供一个IEEE 1394接口和扩展针脚及千兆网络接口。主板上并没有集成音频芯片，而是采用AudioMax附加卡（图1）的方式，通过ALC850 CODEC芯片提供7.1声道及SPDIF光纤输出。主板提供的μGuru面板（图2）功能非常强大，除常见的USB、IEEE 1394、前置音频接口外，还提供了CMOS信息清除按钮及用于系统信息显示的LCD。它还提供了特殊的“OTES SLI pstream”散热系统，可为SLI系统中的显卡进行辅助散热。



图2

测试采用Athlon 64 FX 55处理器（2.6GHz，1MB缓存）、海盗旗Xpert DDR400 512MB×2、ATI原厂RADEON X800显卡、WD4000KD硬盘；系统为英文Windows XP专业版+SP1，安装NVIDIA芯片组驱动6.66，显卡驱动为ATI催化剂5.8版。

测试成绩表

项目/产品		Fatal1ty AN8SLI
Sisoft Sandra Pro 2005 SR2		
CPU BenchMark (MIPS)	Dhrystone ALU	11024
	Whetstone FPU/iSSE2	4137/5359
CPU Multi-media Mark	Integer iSSE2 (IT/s)	24738
	Float iSSE2 (FLOPS/s)	26882
Memory BenchMark	内存带宽Int Buffered iSSE2 (MB/s)	6062
	内存带宽Float Buffered iSSE2 (MB/s)	2940
Business Winstone 2004		26
Content Creation Winstone 2004		38
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	32
3DMark03 v330	默认设置	10221
3DMark05 v110	默认设置	4477
DOOM3 demo1, fps	Low Quality 640X480	135.2
	High Quality 1024X768	80.8
Half-Life 2 C17 场景, fps	640X480	78.19
	1024X768	77.49





毫无疑问，这款升技Fatal1ty AN8 SLI是目前功能最多，性能最强大的AMD平台主板之一，可满足高端DIY爱好者和玩家的需求，不过对内地用户而言，其价位偏高。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★

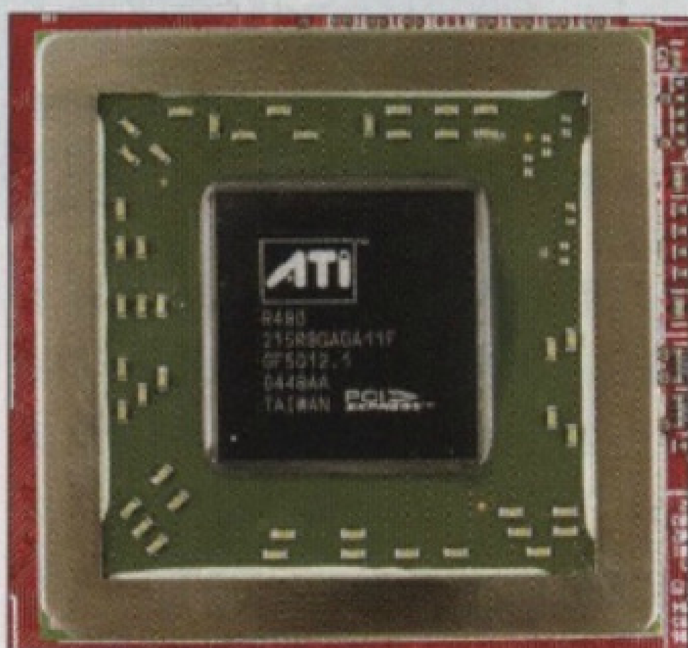
迟来的反击
——迪兰恒进镭姬杀手X800 GT

■晶合实验室 魔之左手

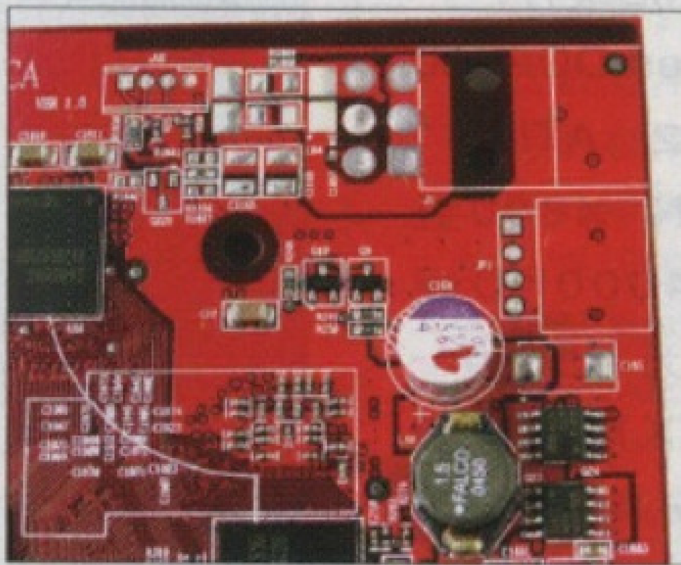


厂商： 迪兰恒进（Dataland）
上市： 2005年9月　**售价：** 1399元
附件： DVI-to-VGA转接头、S-Video扩展线、用户手册、驱动及软件CD、Pacific Fighters游戏
推荐： 中端游戏玩家
咨询电话： 010-62800098

尽管ATI和NVIDIA这两家显卡巨头都在不断细分市场，并尽量用自己的产品填充每一寸市场空间，但双方都存在一些市场空白区。最近ATI推出的RADEON X800 GT便是针对其RADEON X700 Pro之上的中高端市场，以简化的RADEON X800核心产品对抗NVIDIA的中端大热门——GeForce 6600 GT。


这款样卡采用的竟然是代号与X850相同的R480核心

首先我们应该了解的是，RADEON X800 GT的定位实际上低于RADEON X800标准版，它采用R423/430（甚至可能是R480核心），但仅有8条像素渲染管线，比RADEON X800标准版/Pro/XT的12～16条管线简化了不少。RADEON X800 GT支持SmartshaderHD、Smoothvision HD技术、HYPERZ HD显存优化技术，并拥有ATI特色的强大视频能力，支持HDTV输出、VIDEOSHADER HD、FullStream技术等。比较特殊的是RADEON X800 GT分为两个版本，核心显存都是475MHz，采用256bit显存接口，但256MB版本的显存频率为980MHz，128MB版本的默认显存频率则仅有780MHz。


辅助供电接口及其电路被取消，减小了出现“管线破解版”的可能性

作为ATI阵营的核心厂商之一，迪兰恒进这次也于第一时间推出了自己的镭姬杀手X800 GT产品。它这次送测的样卡与标准版RADEON X800外形比较相似，采用PCI-E x16接口，不需要外接辅助供电，显卡上正反面共安装8颗8M×32bit的三星2.0ns DDR3显存，构成256bit/256MB显存。这款显卡提供了2个DVI接口和一个VIVO（视频输入/输出）接口。


双DVI+VIVO接口

我们的测试平台采用华硕AN8 SLI主板（nForce4 SLI芯片组）、Athlon 64 FX 55处理器、DDR400内存512MB×2，操作系统为Windows XP专业版+SP2，主板驱动则使用NVIDIA芯片组驱动6.66 For AMD，显卡驱动为ATI催化剂5.8版。

从测试成绩看，RADEON X800 GT在3DMark和Half-Life2中的表现很不错，但在OpenGL的DOOM3中性能偏低。另一方面，由于它采用了为更高端产品设计的大PCB和散热系统，因此运行温度控制得很好，完全可尝试超频使用，而不需要外接电源的设计也说明这款产品的功耗明显小于其对手。

测试成绩表

型号	镭姬杀手X800 GT 256MB	
测试项目	No FSAA，No AF	4X FSAA +4X AF
3DMark05 v1.20		
1024X768	4031	3497
1280X1024	3138	2653
1600X1200	2462	2099
单纹理贴图 (M Texels/s)	2771.1	/
多重纹理贴图 (M Texels/s)	3796.4	/
3DMark03 v360		
1024X768	9123	5086
1280X1024	7062	3776
1600X1200	5197	2742
DOOM3 demo1，fps		
1024X768	68.8	39.9
1280X1024	45.3	26.4
1600X1200	30.9	17.4
Half-Life2 Canals场景，fps		
1024X768	101.42	68.19
1280X1024	60.46	40.36
1600X1200	44.54	29.11





以测试表现看，RADEON X800 GT确实拥有和GeForce 6600 GT一较高下的能力，而256MB版本1399元的定价对玩家应该会有相当的吸引力。另外从核心频率定义看，这款产品可充分利用一些降频版的高端X800芯片，因此价格会相当有弹性。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



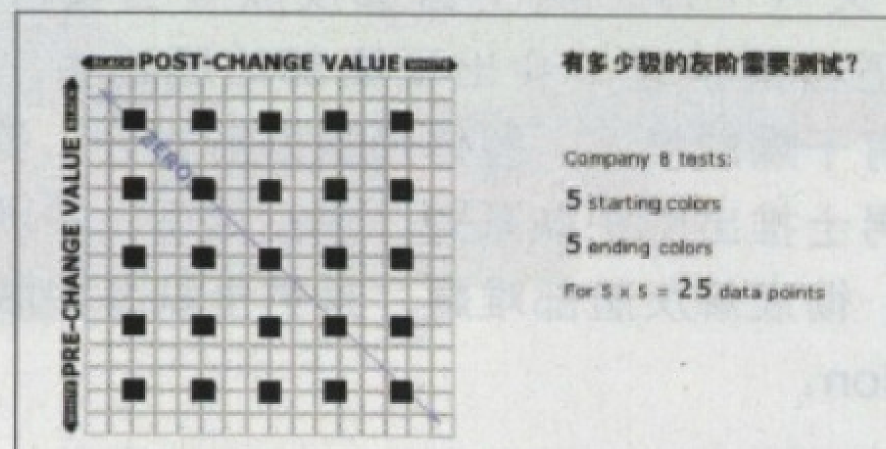
3ms升级不加价
——优派VX724 3ms版LCD

■晶合实验室 别理我

厂商：	优派（ViewSonic）
上市：	2005年9月
售价：	2999元
附件：	电源线、数据线、驱动光盘
推荐：	对响应时间有较高要求，喜爱动态视频的时尚用户
咨询电话：	800-820-3870

前不久优派宣布将VX924和VX724的灰阶响应时间由4ms提升至惊人的3ms，且价位不变，看来响应时间之战远未结束。响应时间并不是一个简单的数字游戏，现在的灰阶3ms和2年前的全程16ms，在规格定义上有很大差别，让我们简单温习一下。液晶屏由很多像素点组成，每个点由R、G、B即红绿蓝3个子像素构成，液晶屏通过调整背光源的亮度层次来重合色彩（RGB彩色滤光片赋予透出光线以颜色），但层次的调整是有限的。普通面板能表现256个亮度层次，也就是所谓的8bit（2的8次方）面板，它的亮度层次被称为256灰阶。

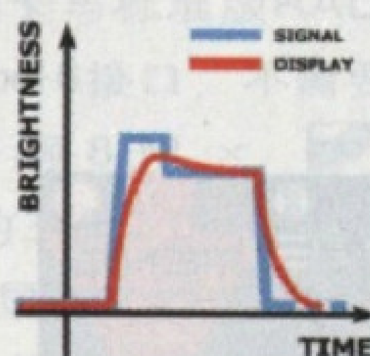
在所有色彩过渡中，最简单的是全黑到全白之间的切换，也就是简单的开关过程。过去衡量液晶屏响应时间算的是“黑→白→黑”的转换速度，这对绝大多数使用情况（色彩斑斓的游戏、视频等）都不具备代表性。于是有了“灰阶响应时间”一说——在“黑→白→黑”的过程中有了更多“驿站”（灰阶点）。



有的测试标准使用25个灰阶点

有许多变量需要调节

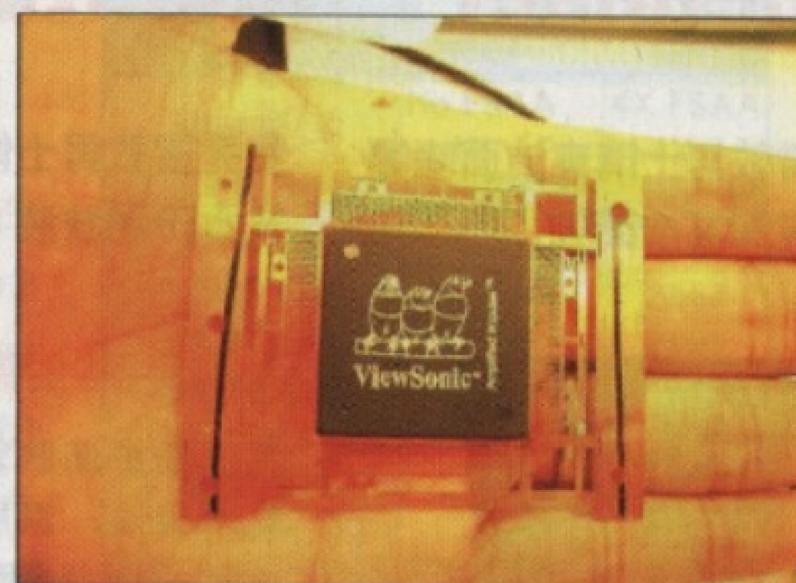
- Signal beginning time（信号发生期）
- Overdrive height（加压强度）
- Overdrive period（加压周期）



优派资料介绍的3个可调变量都是由控制芯片所负责

随着技术指标的更新，灰阶测试点越来越多，从9（3×3）个、25（5×5）个、256（16×16）个……到VX724测试中所用的65 536个（256×256，8bit的极限），而各厂商也会有不同测量方式与数量。那么如何实现3ms灰阶响应（优派内部资料显示VX724平均灰阶响应实际上是2.888ms）？优派提供的资料中主要介绍了3个重要的可调变量——信号发生期、加压强度、加压周期），并通过其控制芯片实现，将该控制技术称为新一代“ClearMotiv动态影像清晰技术”。

这次优派送测的VX724 3ms版外观线条简洁，主色为黑色和银灰色，直线条应用较多，层次感较强；OSD菜单设置合理，“色彩调整”提供了sRGB选项。它支持DVI+D-Sub双接口，我们在测试中使用DVI接口。



3ms的实现奥妙——优派VX724的控制芯片

我们在测试使用CheckScreen 1.2（液晶Smearing）、游戏（DOOM3、CS、《魔戒——王者归来》等）、视频文件，画面急速的切换并没有给我们造成视觉上的延迟，几乎感觉不到VX724和CRT显示器在响应时间上的差别。VX724的水平/垂直可视角度标称值均为160度，亮度和对比度的极限值分别为300nits和500：1。由于并非针对专业图形应用，VX724的色阶/灰阶显示只维持在同类产品的中上水准，暗部有一定丢失，不过它在亮度、色彩均匀性上都做得很好，对于一般家用来说已能满足需求。



优派为VX724提供3年质保（免人工、免零件费），显然对其产品质量很有信心。坦白地说，一般用肉眼很难分辨出3ms和4ms之间的差异，或许对那些FPS高手来说，极限的3ms才具有实际意义。我们一度认为LCD响应时间之战已几近结束，然而厂商们似乎并不愿意到此为止，这个数值是否还会被突破，下一个目标又会是什么？让我们拭目以待。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

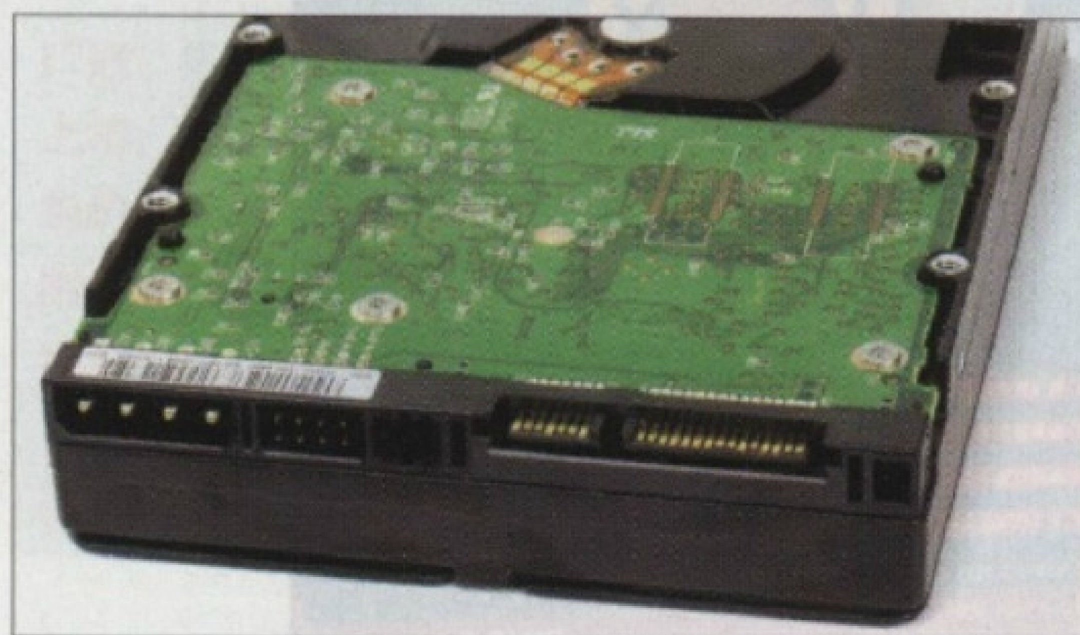


黑色风暴
——西部数据WD4000KD硬盘

■晶合实验室 小虫

厂商： 西部数据（Western Digital）　**上市：** 2005年8月
售价： 2200元（400GB）　**附件：** 不详
推荐： 图形设计、视频编辑、游戏、高级商务计算及其他高端应用
咨询电话： 800-820-6682

如今，无论是越来越庞大的操作系统、应用程序、游戏、BT下载文件，还是不断增长的数码照片、视频容量，都在对用户硬盘的容量、速度及可靠性提出更高要求。西部数据在7月底发布了容量400GB（WD4000KD）的新款硬盘，这是目前其桌面硬盘Caviar（鱼子酱）SE16系列的最强者。


图1

WD4000KD采用原生SATA技术，转速7200r/m，16MB缓存，单碟容量100GB，平均寻道时间8.9ms。与该系列的另一款WD2500KS相比，容量更大、发布更晚的WD4000KD反而采用SATA1接口，多少有些令人不解，因为一些高端主板上已配备SATA2接口。WD4000KD给人的第一印象是“结实”，除电路板和标签外通体为黑色，实测重达700g，比一般3.5英寸硬盘重50g以上。除串行口的数据/电源接口外，它还保留了四针D形供电接口和跳线插针（图1）；背部电路板采用倒向式设计，走线、电容、电阻、处理芯片、缓存颗粒等全部隐藏在硬盘内部，最大好处是可防止静电。

性能测试中，我们采用Intel D955XBK（i955X+ICH7R）主板、P4 EE 3.73GHz、2条512MB美光DDR2 533内存；操作系统采用英文Windows XP SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.0.1003，30GB的C盘采用FAT32格式。对比硬盘为迈拓MaXLine III 250GB，我们先在一块硬盘上装好系统，分别测试另一块硬盘在未分区状态下的HD Tach 2.70成绩；之后同时接上两块硬盘，测试相互间的大文件传输（3.82GB）和复杂文件夹传输（3.82GB、1176个文件夹、14 003个文件）速度。

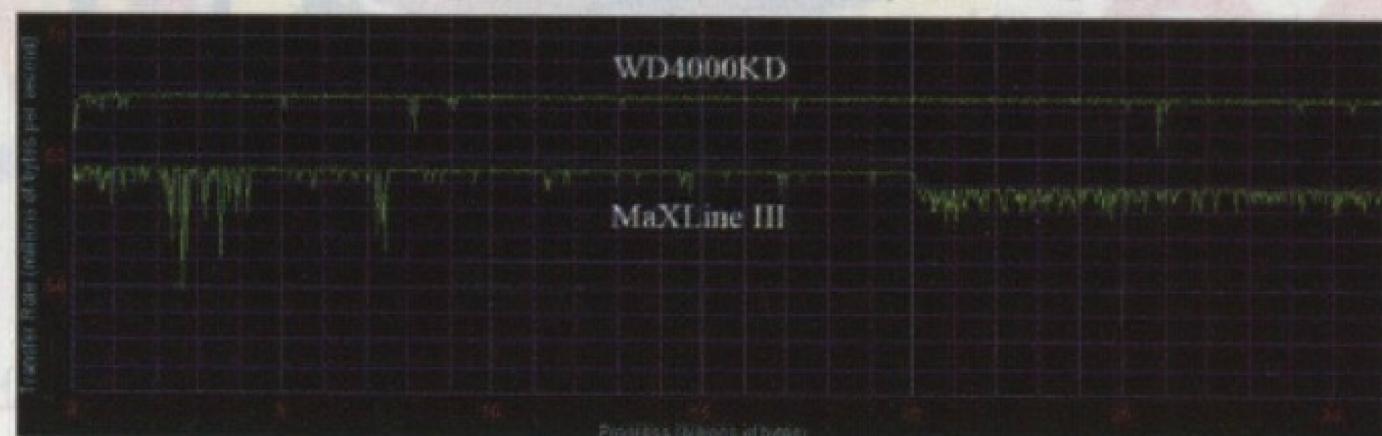


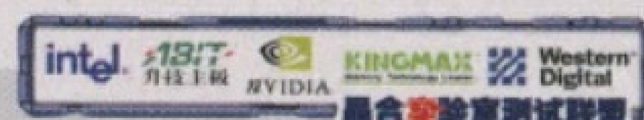
图2

WD4000KD在所有单项测试中均明显优于MaXLine III，但在整体性能方面没有体现出来，这是由于两款Winstone软件对磁盘性能的要求不够高。Winbench 99中，WD4000KD的读取速度在测试范围内平稳地保持在65MB/s左右，而MaXLine III则只有58MB/s左右，在20GB处有明显下降，波动也相对明显（图2）；HD Tach 2.70测试表明它们的写入速度相差无几，而WD4000KD的读取速度仍领先8MB/s左右，整体曲线也更平稳；寻道时间、突发传输速率、CPU资源占用测试均是WD4000KD占优势；大文件互传时间相当，速度约为50.93MB/s；文件夹传输则是MaXLine III向WD4000KD更快，时间为113.29秒，反向则是123.19秒。

测试软件	CC Winstone 2004 v1.0	Business Winstone 2004 v1.0	SiSoft Sandra 2005 SR2a	PCMark 04 v1.3.0	Winbench 99 V2.0					
测试项目			磁盘(MB/s)	磁盘得分	商业磁盘性能(kB/s)	高端磁盘性能(kB/s)	寻道时间(ms)	CPU占用率(%)	起始传输速度(kB/s)	终止传输速度(kB/s)
WD4000KD	33.5	29.3	55	6364	24300	59300	8.15	10.5	64800	64900
MaXLine III	33.5	29.3	46	5075	21100	57200	10.2	10.5	58300	57400



WD4000KD不仅拥有炫酷的外观、独特的设计和超强性能，在测试中还表现出优秀的噪声控制和发热量：耳朵离得很近才可听到很轻的高频声，震动非常轻微，发热量也不大，可见西部数据的“Cool operating temperature”和“Whisper quiet”技术还是很实用的。高性能、安静、低温，加上3年保修服务，WD4000KD的确是高端用户的理想选择。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

DVD刻录全能选手
——松下DVD-SuperMulti

■晶合实验室 小虫



厂商： 松下（Panasonic） **上市：** 2005年8月
售价： 899元 **附件：** 不详（样机）
推荐： 数字视频制作及印刷制版用户
咨询电话： 010-82676888（代理商）

在DVD、CD刻录速度早早达到极限的情况下，支持更多规格便成了厂商考虑的首要问题。SW-9585-C是松下的新款光存储产品，除支持DVD±R/RW外，还支持DVD-RAM刻录，被称为DVD-SuperMulti，很明显，和DVD-Dual（DVD±R/RW）相比它只是多了DVD-RAM刻录。

DVD刻录市场上主要有3种技术在竞争，分别是DVD-RAM、DVD-R/RW、DVD+R/RW，目前市场中最常见的是DVD±R/RW。作为先行者的DVD-R/RW在兼容性方面有一定优势，而DVD+R/RW的技术发展则更快，因此在市场上斗得旗鼓相当。胜负一时难分时，省事的做法就是全部支持，因此DVD-Dual和DVD-Multi的产品几乎同时面市了，前者支持DVD±R/RW而后者支持DVD-R/RW和DVD-RAM。由于DVD-RAM的兼容性较差，DVD-Multi很快销声匿迹，而最后出现的DVD-SuperMulti则是将3种格式一网打尽！


图1

DVD-RAM究竟有何过人之处，让厂商和高端用户念念不忘？DVD-RAM早期由东芝、日立、松下3大厂商主推，现在只剩松下在坚定支持了。DVD-RAM盘片（图1）采用和DVD+R/-R和DVD-ROM不同的物理格式，具有最出色的随机寻址能力、无需封盘即可像硬盘一样使用、可复写次数是DVD±RW的100倍、DVD复写标准中数据可靠性最高、在Windows XP下可直接使用FAT32等特点。这些优点使它在DVR（数字视频录像机）、印刷制版领域表现优异，但由于物理结构的差异，传统家庭DVD播放机几乎无法识别DVD-RAM光盘，导致它在和DVD±RW的竞争中处于弱势。早先的DVD-RAM光盘非常昂贵，不过如今价格已降到40元左右，对普通用户来说已不是障碍。

松下SW-9585-C有黑白两种外壳可选，标准E-IDE接口，2MB数据缓存，实测净重935克。它支持4×DVD+R DL、16×DVD+R、8×DVD+RW、4×DVD-R DL、16×DVD-R、6×DVD-RW、5×DVD-RAM、40×CD-R和24×CD-RW写入。在16×DVD-R测试中，它采用区域恒定线速度方式刻录，平均达到10.26×，不过从刻录曲线（图2）来看，超过8×后曲线波动相当大，且速度越高波动越明显，曲线最高处也未达到16×；读取测试平均为12.23×，最高达15.5×左右，曲线也较平稳，寻道时间较长、CPU占用率也较高；实际刻录4.36GB文件全程耗时405.07秒，平均8.31×。Nero CD/DVD Speed 4.04在测试DVD-RAM时，读写均采用恒定线速度的高可靠性方式。SW-9585-C的发热量控制较好，不过震动和低频噪声均很明显。

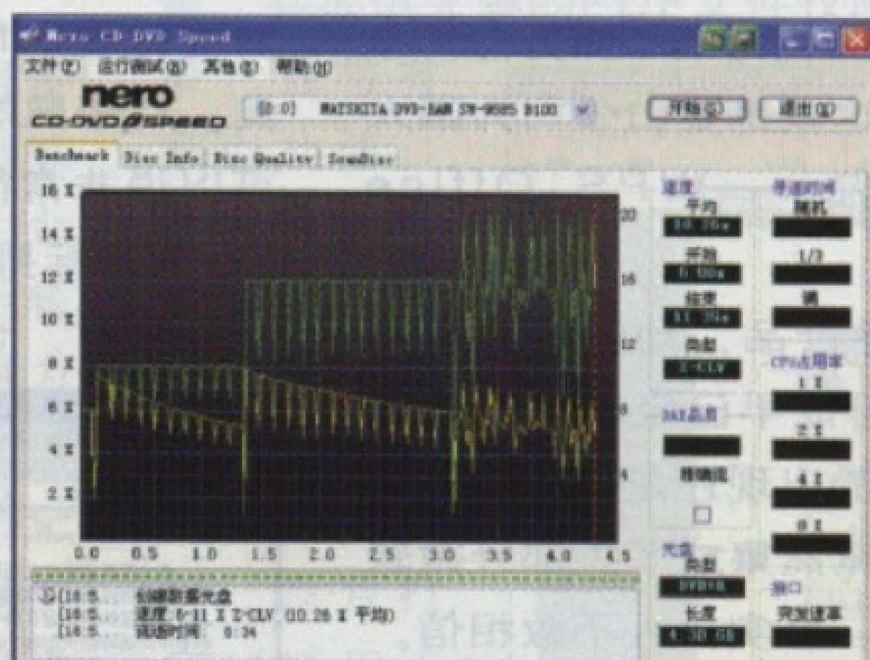
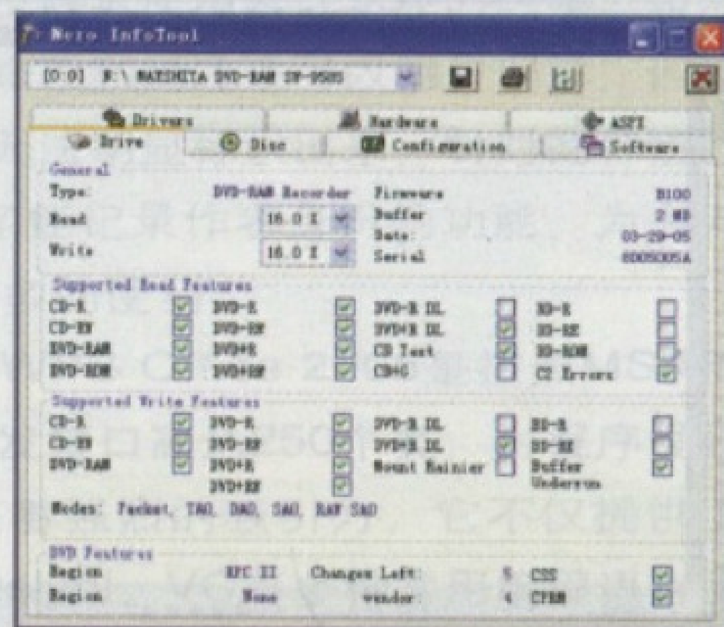


图2

随着高清数字电视的普及，HDTV格式视频刻录呼之欲出，目前该领域分成索尼主导的蓝光和东芝、NEC、三洋主推的HD DVD两大阵营，相关产品应该在2006年前后浮出水面。虽然许多电子设备厂商和好莱坞电影公司都在探讨是否应当将两种DVD标准合二为一，但短期内还很难实现，因此DVD存储产品应该还有相对长的生命力。



几乎兼容所有DVD/CD刻录格式



SW-9585-C的刻录曲线表现不是很稳定，一些数据达不到标称值，工作时震动和噪声较大，不过刻录出来的DVD±R/RW盘片质量很高，在其他DVD光驱上可正常识别。总的来说，它是目前兼容规格最多的DVD刻录机，刻录质量相当出色，加上并不算太昂贵的价格，因此还是一款很有竞争力的产品。



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

小巧精悍
——金山WPS Office 2005

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 金山软件股份公司
上市： 2005年
售价： 不详
附件： 不详（送测样品）
推荐： 国内办公用户，政府采购用户
咨询电话： 010-82331816

当人们习惯了在微软Office上写文章、打印表格、制作幻灯片，用早已经熟悉得不能再熟悉的软件办公的时候，总会有不愿妥协的声音出现。虽然小，却也在依靠着自身的不懈努力，与微软Office进行着抗争，这就是金山公司为国人量身打造的办公软件产品——WPS Office 2005。

对于日渐臃肿的软件产品，动辄四五百兆的所需安装空间，人们可能早已经麻木地去接受，但WPS Office 2005的出现还是让人一惊，区区22.6MB的安装文件竟然集成了大部分微软Office系列所具有的功能，着实让人不敢相信。即便是完全安装后的大小，也仅有94.5MB，与上代产品金山WPS Office 2003专业版110MB的安装文件对比起来也小了很多。安装过程所消耗的时间较短，完毕后桌面会出现3个图标：金山文字、金山表格与金山演示，分别对应微软Office系列中的Word、Excel和PowerPoint三种常用工具。对于熟悉微软Office操作的人来说，WPS Office 2005的操作可以说非常简单。在界面、状态栏目与功能按钮布局等方面（图1），图标排列顺序几乎一模一样，照顾到微软Office用户使用习惯的同时，也达到了争取部分用户的目的。

图1

图2

据金山公司的研发人员介绍，WPS Office 2005中，首次应用了一项叫KRM的授权保护技术。这项技术的主要特征是：可根据用户需要设置授权范围，包括是否允许大范围内对文件的读取、修改等操作。应用该技术后，文件网络传送的安全性得到了较大提升，经过授权用户不需时常记住密码，使用金山通行证即可传输和使用文件。且金山公司承诺在WPS Office 2005产品正式推向市场时，会在官方网站上提供大量的文件模板和素材，以提高用户的办公效率。虽然在内部测试版本中无法考证模板以及素材的获取方式，但通过网络升级或打包下载的可能性要相对大一些。

WPS在讲究差异发展的同时，在2005版本中做出了重大革新，可使其无障碍地在Windows和Linux操作系统双平台上执行，不同系统下打开相同文件时，效果是完全相同的。无缝兼容性（图2）成为WPS系列的技术发展重点，一改往日对微软Office兼容不佳的诟



病，2005版本不仅可完全支持后缀为doc、xls、ppt等文件格式（采用XML数据交换技术），还达到了具有突破性的双向兼容。在双向读取中（WPS Office 2005与微软Office之间相互读取所制作出来的文件），无论中文或英文文件，都可以达到一字不差的效果，兼容技术的成熟为办公领域中的用户提供了更多的选择。

WPS Office 2005在技术上大步升级的同时，也保留和加强了往常较为实用的功能。在网络普及大潮的到来，很多网民受到IE等浏览器的影响，习惯了采用文档标签方式查看任务栏中驻留的运行程序，同时方便选择切换。WPS Office 2005保留了传统方式和可选的直观文件标签释放（图3），让用户根据个人喜好进行设置使用。

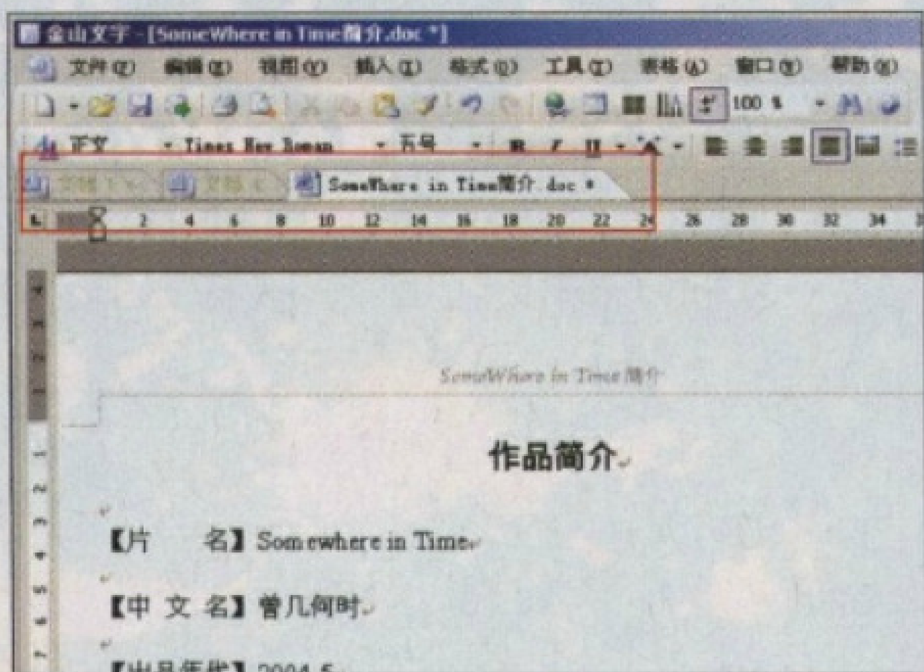


图3

记得很多年前还用纸笔书写文章的时候，稿纸总是必不可少的记录工具，作为金山文字的特色功能之一，WPS Office 2005中更全面地表现了这种复古的方式（图4），不仅可将所有文档设置为稿纸的形式，还可将所编辑的文档分段选择实现混和排版，稿纸格式与空白底面共存。在制作财务报表或收资记录等电子表格时，经常会需要将人民币大写，对于习惯了数字键快速输入金额的人来说，金山表格中所提供的特殊功能，将阿拉伯数字自动转换为人民币大写的功能（图5），可为他们减轻不少工作量。根据国内用户使用的习惯，WPS Office 2005作出了许多相应的优化，例如：微软Office系列Excel制作斜线表头时，斜线的位置是固定的，较为符合国外英文用户的使用习惯，但对于中文输入的特殊性（显示中文所在的空间要比英文大很多），固定的斜线表头在表格缩放时会使最终输出效果较为混乱。WPS Office 2005将此项目进行了修改，无论怎样调整表头的大小，斜线与表头都会保持一致，保证应有的效果。

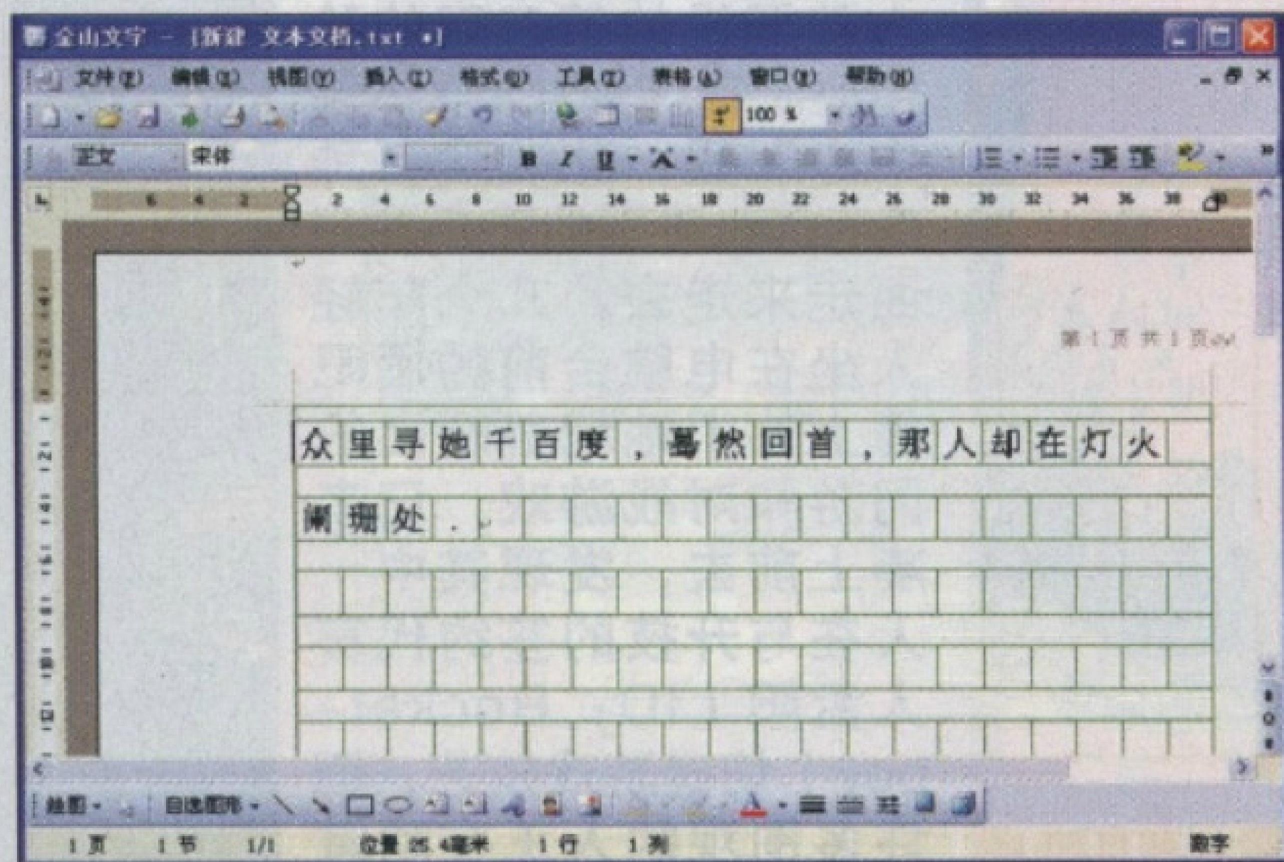
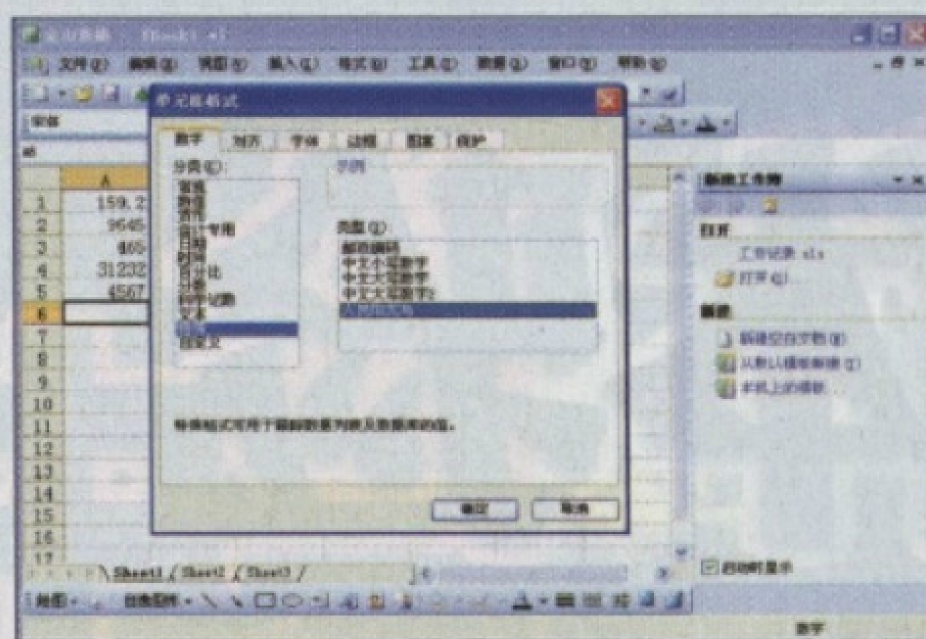
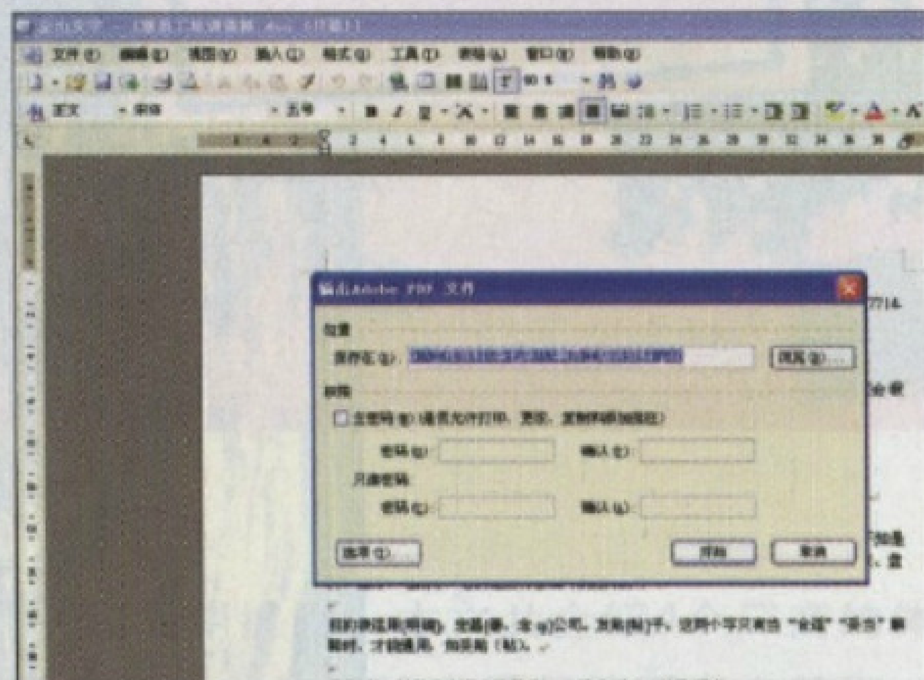


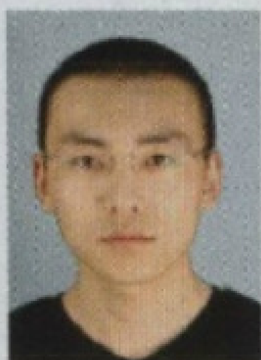
图4


图5

对于较为通用的文件格式，WPS Office 2005提供了较为全面的辅助功能。例如PDF电子文档，很多用户在日常使用时会用到PDF输出功能。WPS Office 2005在PDF电子文档输出时（图6），能完整保留原文档各种特殊内容，并提供完善的PDF文件权限设置功能，自动形成目录，且带有索引功能。在最终文件输出上的打印功能，提供了比较全面的设置项目：反片打印（适用于打印幻灯片）、拼版、双面打印、文件套打等，为各色不同的文件打印输出提供了多样化的选择。在经常使用修订功能的时候，如果仅有一个人对文档进行修改和批注还可以明显理解，但如果多人批注和修改，就无法明显标识出来，针对此种情况WPS Office 2005增加了能记录作者身份的功能，为多人修改电子稿件提供了更多的便利。


图6

官方资料中显示，WPS Office 2005是按照MSAPI定义和实现的，二次开发接口高达250个类，对程序爱好者和软件插件开发者有着强烈的吸引力，它不仅提供了与VBA、VB、Java、Delphi、VC等多种常用编程语言的开发接口，并且在开发版中还提供VBA开发环境。开发接口采用标准COM接口，使得OA用户可以快速平滑地迁移应用至于可扩展的插件、控件机制，与电子政务实现无缝链接。



总体来说，金山WPS Office 2005在具有较多微软Office系列功能的同时，还较人性化地为国内广大用户提供较多的特色功能。可以说WPS Office 2005是为国人量身定做，其小巧的体积与较低的系统资源占用率，更符合国内电脑办公用户的需求。而在政府采购中，金山WPS一直是关注的对象。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

在体验中心"体验"经济

■本刊记者 龙猫

2005年9月24日，记者走进北京崇文区"搜秀"商城里刚开业的升技"ACONX体验中心"，这是继位于中关村海龙大厦的体验中心开设之后，升技在中国大陆开设的第二家体验中心。在"ACONX体验中心"里，化装成各种Cosplay造型的店员在里面走来走去，几个年轻人坐在电脑台前的酒吧椅上悠闲地玩着新出的网游和对战游戏，记者凑上前去，发现其中一人在与升技的签约代言人孟阳（ID：Rocket-boy）切磋游戏技艺，而许多围观的人正在呐喊助威——这就是升技和大部分开设了"体验中心"的厂商所力图表现的，也是越来越成为社会上热门话题的"体验"的概念。

一、深入人心的“体验”概念以及何为“体验经济”

今天，如果用搜索引擎搜索“体验中心”这一关键词，返回的结果不计其数。“体验中心”已经作为继专卖店、代言人之后，最能代表厂商形象的新生事物。本文选择了几家性质不尽相同，却最具代表性的“IT体验中心”，除前文提到的升技外，还有IBM、HP和索尼。我们希望以“体验中心”这一较为新兴的事物为出发点，了解这些冠以“体验”之名的店铺究竟带来了哪些新的“体验”。


2002年，《体验经济》的作者B. Joseph Pine II 就来中国宣扬“体验经济”的时代已经来临

所谓“体验（Experience）”，在《现代汉语词典》中的解释是“通过实践来认识周围的事物”，而“体验中心”所倡导的“体验”则是在保留其原有含义的基础上向经济学和营销学方向的延伸。其实，在商业领域，“体验”的概念早在倡导“微笑服务”和“顾客就是上帝”时就开始出现了，而到了体验农场、体验教育、体验旅游，到了可口可乐“抓住这感觉”的广告语，到了人人都有机会上电视、做明星的“超级女声”“梦想剧场”“幸运52”“开心词典”，再到微软的Windows XP（Experience，体验），再到IT企业在世界各地开设各色各样的“体验中心”，给用户们零距离接触最新IT产品的机会——这一切表明，“体验”的概念正在不断扩展，并逐步融入人们的生活。

提到体验中心和正在向“向经济学和营销学靠拢”的“体验”这一概念，就不能不谈“体验经济”这个词。“体验经济”的概念最早是由美国著名未来学家、《第三次浪潮》的作者阿尔文·托夫勒于1970年在其著作《未来的冲击》中提出的“古老”话题。托夫勒在书中表示，经济发展在经历了农业经济、制造经济、服务经济等浪潮后，体验经济将是最新的发展浪潮。在农业经济时代，土地是最重要的资本；在制造经济时代，产品是企业获得利润的主要来源，服务会使产品卖得更好；在服务经济时代，产品是企业提供服务的平台，服务才是企业获得利润的主要来源；而“体验经济”则是服务经济的更高层次，是以创造个性化生活及商业体验获得利润的。2002年5月，《体验经济：工作是剧院，业务是舞台》（The Experience Economy:Work Is Theatre & Every Business a Stage）一书的作者之一，未来学家B. Joseph Pine II 在访华期间发表演讲时系统地阐述了有关体验经济的思想和理念，并向与会者宣告，体验经济的时代已经到来，所有想在未来竞争中致胜的中国企业都应该为此有所准备。从此，体验经济这个话题开始变得炙手可热。可以说，国内IT体验中心的出现，正是现今的经济形式从服务经济向体验经济时代过渡和进化的一种体现。

二、在体验中心“体验”经济

体验中心能体验什么？这是所有渴望“体验”的人最关心的内容。记者在前文中提到，本文共介绍4个厂商的体验中心，这4家在其各自领域内最具代表性的体验中心虽然性质和定位都不尽相同，其体验的本质却并无太大差别——用户们体验到的都是经济。

升技“ACONX体验中心”：游戏概念连锁店


ACONX展厅以醒目的红色为主色调，售卖的产品涵盖了多种影音娱乐设备，升技代言人Rocketboy的大海报在这里很显眼（ACONX体验中心）

在我们选出的4家体验中心中，“ACONX体验中心”的内容是最“娱乐”的。之所以说它“娱乐”，是因为这里除了有升技自有品牌的主板外，还涵盖了包括MP3播放器等数码影音产品、游戏周边、各种游戏主机、电子游戏软件等，甚至还有打火机、旅行水壶等和IT“不沾边”的物品展示和销售。另外，这里提供各种游戏的试玩，玩家可以联机对战。该店定期于每周末举办各种电子竞技比赛和网游体验活动，玩家还有机会向升技的签约代言人孟阳（ID：RocketBoy）进行游戏挑战。这里最有特色的产品，就是以孟阳的个人形象和“Rocketboy”为主题的周边产品，如RocketBoy游戏主板、随身烟灰缸、T恤、帽子、手套和马克杯等。

对于为何开设一个如此“娱乐”的体验中心，升技公司总裁余敬伦告诉记者，升技很久以前就已经开始关注游戏市场，游戏相关产品将作为升技公司未来的主要增长点之一。其目的是要携手合作伙伴共同打造一整套完备的“游戏系统工程”。升技从纯粹的DIY


电玩激情，玩家可以在ACONX里体验一些新出品的网络游戏，还可以联机对战（ACONX体验中心）

NGC、PS2和XBOX，三大游戏主机都在这里（ACONX体验中心）


这里有不少新奇的玩意，比如罗技和JBL专为PSP和iPod设计的音箱，质量很好，但都价格不菲（ACONX体验中心）


很热门的魔兽世界的T恤、钥匙链、挂坠等纪念品，编辑部很多人都想要（ACONX体验中心）



孟阳（ID：Rocketboy）是这家店的荣誉店长，在他的专区里有以他为主题的周边产品，如游戏主板、随身烟灰缸、T恤、帽子、手套和马克杯等，他说他喜欢喝茶，所以有马克杯，他喜欢抽烟，所以有烟灰缸，而他更喜欢玩游戏，所以有游戏主板（ACONX体验中心）

硬件厂商到签约AS战队、签约RocketBoy，推出RocketBoy游戏主板，再到主办ACON4、ACON5全球游戏大赛,成立ACONX游戏概念连锁店，这一切都围绕着“游戏系统工程”的理念展开，升技以及参与其中的合作伙伴都将在这个“游戏系统工程”中得到更大的回报。

IBM ThinkPad体验中心：销售和服务

在几家体验中心里，IBM ThinkPad体验中心在全国范围内的数量是最多的，但“体验”内容却是最少的，或者说ThinkPad体验中心的目的是最单纯的：以销售IBM ThinkPad笔记本电脑为主，兼而提供产品的免费清洁、配件销售以及送修等服务。ThinkPad体验中心可能是全国最早出现的体验中心，从2001年开始，IBM便在全国范围内设立了“E新风格店”，为用户提供IBM计算机的销售和服务等内容。从2002年开始，“E新风格店”改名为“ThinkPad体验中心”，到



“体验经济才是最赚钱的经济”，这是IBM产生设立体验中心的念头时想到的一句至理名言（ThinkPad体验中心）



“思考的女孩”和四处张贴的技术介绍，无不体现出“Think”的感觉（ThinkPad体验中心）



别致的沙发被夕晒的阳光晒得暖暖的，感觉格外舒服（ThinkPad体验中心）


ThinkPad笔记本电脑，ThinkPad体验中心的灵魂所在（ThinkPad体验中心）



要辨认正宗的ThinkPad体验中心，各种授权牌是少不了的（ThinkPad体验中心）



同样是酒吧椅，坐在上面试用一下经典的ThinkPad吧（ThinkPad体验中心）


配件销售是ThinkPad体验中心的重要业务之一（ThinkPad体验中心）

目前，IBM在全国119个城市已经拥有456家体验中心。

对于IBM最初设立体验中心的目的，联想国际中国区渠道总监杨伟仁表示，在2002年以前，IBM的个人电脑几乎全靠隐藏在各色写字楼里的商用渠道进行销售，品牌曝光度极低，其市场占有率的绝大部分来自行业销售。面对中国庞大的个人及中小企业市场，ThinkPad急需打造通往个人市场的渠道。经过对体验经济的一番研究，中国的决策者向美国总部提出了在全国范围内开设连锁“体验中心”以提高品牌曝光度，并以“亲身体验”的方式接近个人用户的想法，这一想法很快得到认可，并取得了相当大的成功。

尽管ThinkPad体验中心对IBM产品的销量做出了巨大贡献，但其“销售有余，体验不足”的现状也引发了一些争议。对此，一位负责IBM店面形象管理的工作人员表示，目前IBM正考虑在体验中心增加一些真正具有“体验”性质的展具，如IBM力推的笔记本硬盘保护技术等。

HP体验中心：体验解决方案

2004年11月，HP在北京的第一个体验中心正式落户鼎好电子商城。和IBM ThinkPad体验中心类似，HP体验中心也是以销售HP、康柏品牌的台式机、笔记本电脑以及HP打印机为主，同时提供掌上电脑、计算机配件、打印耗材的销售等服务。但在这里，HP为用户提供了一系列解决方案可供用户体验，这是和ThinkPad体验中心最大的不同。

中国惠普有限公司消费类产品及耗材总经理兼打印成像及消费市场集团副总裁邱秋良表示，在HP体验中

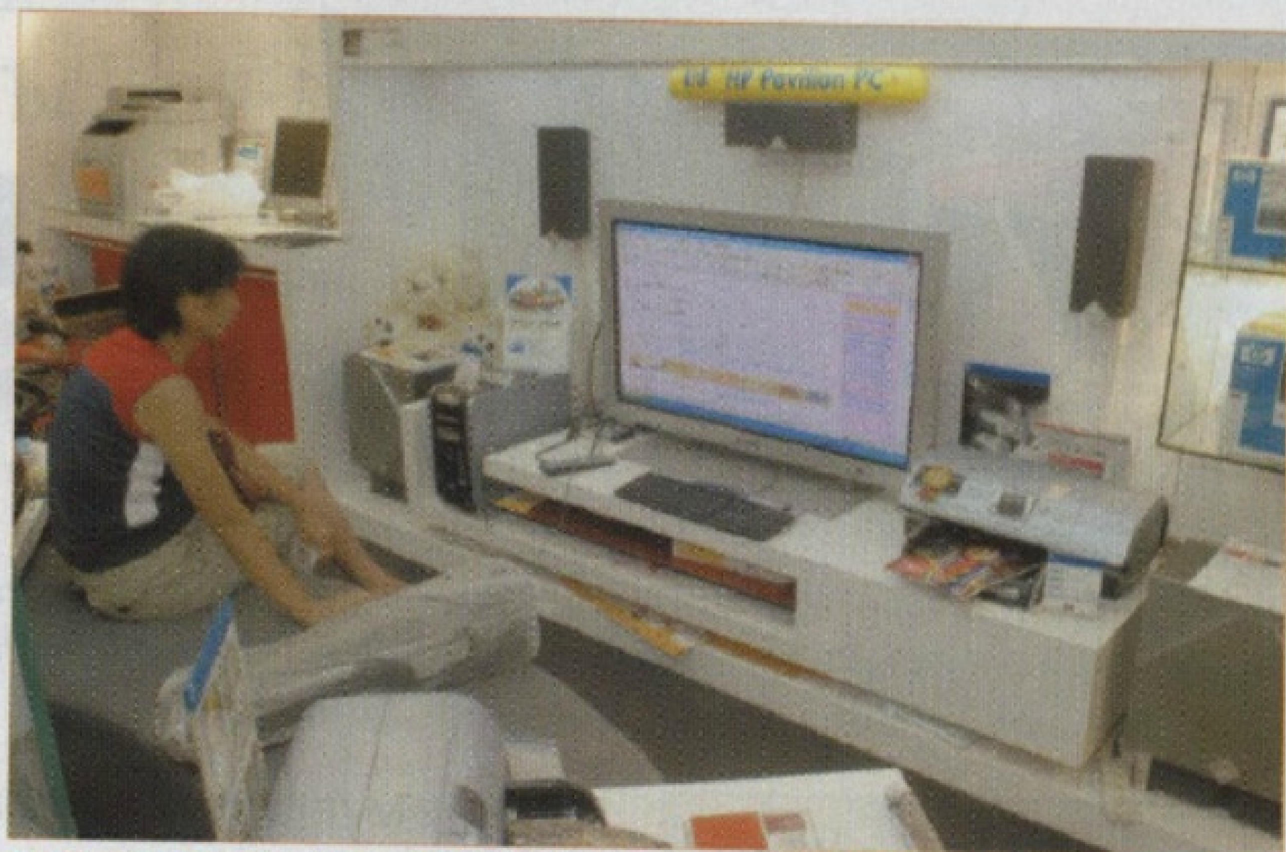

在电脑城中，体验中心已经成了潮流和时尚（HP体验中心）



HP体验中心提供的服务很多，从计算机、打印机、掌上电脑、耗材销售到体验解决方案应有尽有（HP体验中心）


这里是体验各种打印解决方案的地方，比如手机照片打印（HP体验中心）

心，消费者不仅可以触摸和感受产品的特性，还可将各类不同的HP产品以解决方案的形式互动结合，通过不同解决方案来完成现实生活中各种情景下的使用需要。例如，在一个解决方案情景中，消费者可使用HP iPAQ掌上电脑、照片打印机和台式电脑/笔记本，来拍摄、编辑、存储、打印和共享图像，制作他们的个性日历。同时HP体验中心还将展示最新的产品与解决方案。在每次发布新产品时，这些产品也将最先在体验中心亮相。



这里是一个完整的家庭娱乐解决方案，从影音娱乐到照片打印，看起来很诱人的样子（HP体验中心）

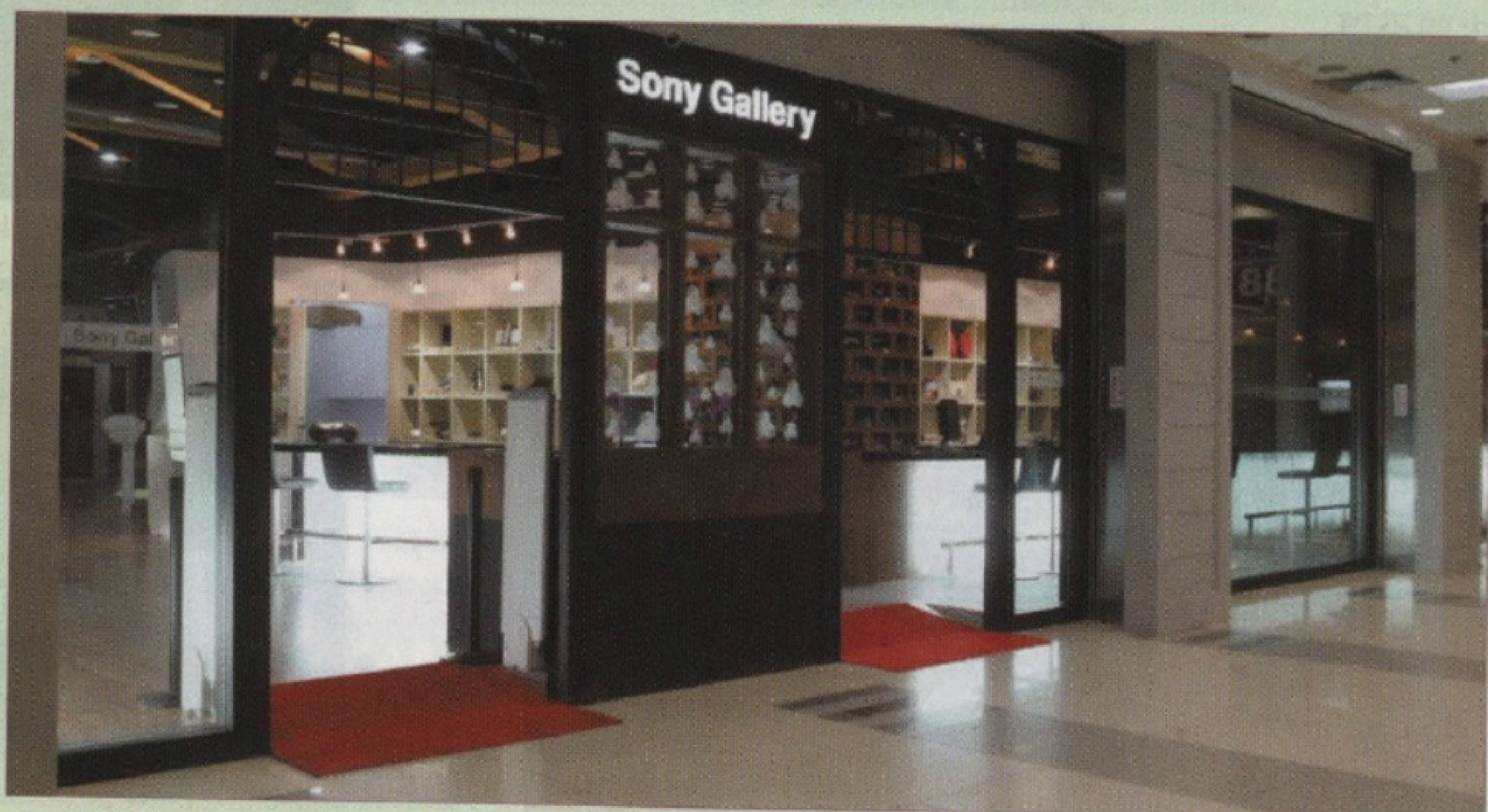


坐在展台前的酒吧椅上，用户可以体验HP的笔记本电脑和掌上电脑等产品（HP体验中心）

索尼梦苑：最纯粹的体验中心

之所以把索尼梦苑放在最后，是因为它在本文介绍的几个体验中心中相对比较特殊——它是唯一一家不承担销售任务的，完全以提供体验服务为目的的体验中心。

目前在中国共有两家索尼梦苑（SONY Gallery）数字生活体验中心，分别设立在北京和上海。北京索尼梦苑最初于2001年开设，2003年9月28日落户鼎好电子商城。据称，北京索尼梦苑至今共接待了404 089位参观



索尼梦苑是这几家体验中心中唯一一家不承担销售任务的，完全以提供体验服务为目的的体验中心（索尼梦苑）


Airport Gallery，模拟机场候机大厅和头等舱休息室，别舍不得走而误了飞机（索尼梦苑）


不断更换主题是索尼梦苑的一大特色，现在是“博大晶深”的液晶电视主题（索尼梦苑）

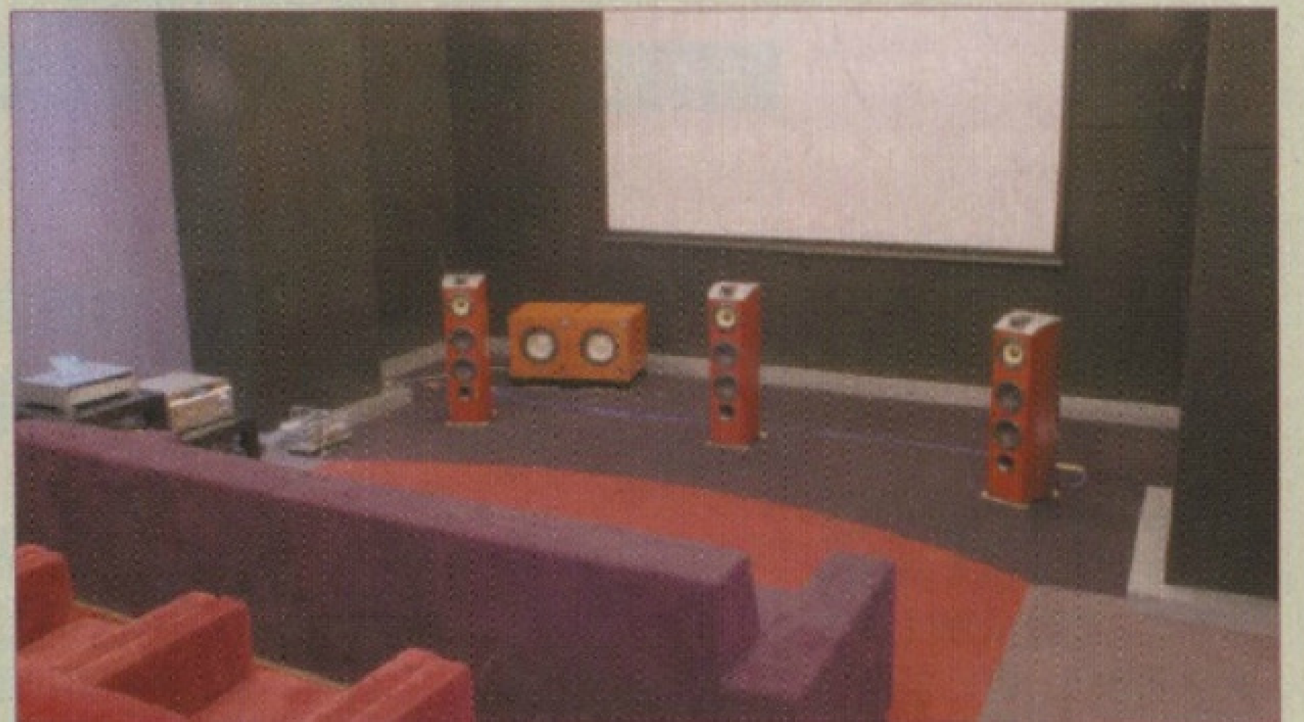
者。北京索尼梦苑装修考究，设有多个数字生活体验中心，包括移动办公（Office Gallery）、移动计算（VAIO Corner）、AIBO机器人、家庭影院（Home Theatre）、个人移动商务（SOHO Gallery）、产品吧（Product Bar）、PS2和汽车影院（Car Audio）等区域，此外，该数字体验中心还根据索尼的最新技术发展潮流和时尚生活潮流，不断更换主题进行重新装修，如配合电影《蜘蛛侠》推出的蜘蛛侠主题、美国游泳名将索普前来参与活动时的索普主题以及最近推出的液晶电视主题等。

不得不说的是，和其他体验中心相比，索尼梦苑的单个店面投入可能是最大的，仅位于上海淮海路3层楼高、总面积达1050平方米的展厅租金就已经是天文数字。尽管投入巨大，索尼却不可能从中直接获取任何利润，因为索尼梦苑不承担任何销售服务，仅对用户提供产品的免费试用和展示，从这一点来说，索尼的确是在赔本赚吆喝；但如果作为一家体验中心来说，人们可以在这里真切地感受到“体验”的感觉，进而对索尼的品牌产生好感，使其品牌形象得以提升。索尼显然把体验经济当成了一大法宝，从这一点看，索尼梦苑无疑又是成功的。


憨态可掬的机器狗AIBO(爱宝）演示总是最吸引人的，这里展出的是第四代AIBO（索尼梦苑）


Product Bar，在这里可以试用索尼的相机、随身听等数码产品，而更吸引人的，是这里散发出的那种浓郁的奢靡的情调（索尼梦苑）




Theater Gallery，除索尼9.1声道的极品家庭影院设备和极品投影机之外，也许更引人注目的是其百万元的造价——谁说在体验中心体验的不是经济（索尼梦苑）

三、体验中心"很值"

在20世纪90年代末以前，中国的IT市场还是以卖方为主，IT企业和用户之间只是简单的供销关系。对于用户来说，由于当时IT产品十分"金贵"，摆放在柜台上的产品多半都被贴上"非买勿动"的标签，如果有人在键盘上敲几下，或是动动鼠标，必然会遭商家的白眼。而"体验中心"的出现，为"IT产品只能远观而不能亵玩焉"这一理念已经在脑中根深蒂固的人们提供了将这些"金贵"物品把玩于股掌之间的机会，也让持币待购的消费者得以从自己的角度了解自己感兴趣的商品——如果是在零售柜台或产品专卖店，消费者的观点很难不受商家对产品的主观评价影响，因为谁也无法阻止商家向消费者推荐利润最高又并非最合适的产品。

记者在几家体验中心中对一些正在试用产品的用户进行了随机采访，其中多数用户表示厂商体验中心的设立能让自己对心仪的产品有一个全面客观的了解，而没有销售人员不断推荐自己并不想买的产品，这种感觉也十分舒服；另外几名受访者则认为体验中心其实也是厂商专卖店的一种，只不过相比普通的销售店面和柜台更规范，更让人放心；还有几名受访者干脆表示自己并不想购买产品，到体验中心的目的只是为了摆弄一下自己平时买不起的笔记本电脑和DV等高级数码设备。

对IT厂商而言，在制造经济和服务经济的时代，厂商之间为了争夺市场，不得不在提高产品质量、服务水平以及降低产品价格上下功夫，这在竞争初期的优势是明显的，凭借这一点，如IBM、HP等许多厂商在用户中树立起优秀的品牌形象。但随着竞争的加剧，产品同质化现象日益严重，市场上的产品开始出现品牌知名度不相上下、质量相同、服务水平相差无几、价格相似的情况，另一方面用户的需求层次也越来越高，此时厂商便要想方设法体现自己产品的独特性和竞争优势。体验中心正是厂商充分展示自己的个性和优势，进而吸引用户的大好途径，而一旦用户对体验中心表示满意，也就意味着厂商自身形象和价值的提升。

邱秋良告诉记者，HP体验中心的建立对HP消费品牌建设非常有帮助，在体验的产品同时，用户会感受到HP良好的品牌形象。余敬伦认为，升技主板的销量并不能从升技ACONX店中获得直接的提升，但ACONX店汇聚的玩家的人气是展示升技主板品牌形象的最佳地点。从长远来说，ACONX将为升技主板业绩的提升创造更好的条件。索尼干脆直接通过"完全免费，只有体验"的自身行动表达了自己对体验经济的信念。杨伟仁则表示，IBM的经销商普遍认为"体验中心"这种方式很"值"，这种"值"不仅来自利润层面，还来自通过培训，经销商的自身水平也得到了相当程度的提升。"体验经济才是最赚钱的经济"，这是IBM产生设立体验中心的念头时想到的一句至理名言。

尾声、体验中心也是一种营销手段

如果也一定要将体验中心划为营销手段的一种，看起来可能会显得有些简单、粗暴、庸俗，事实上如此划分并无不妥。无论是升技ACONX的"啥都有，啥都卖"，还是IBM ThinkPad体验中心的"我服务，你放心"，或是HP体验中心的"体验解决方案，顺便买点产品"，抑或是索尼梦苑的"在这随便玩，不准带出门"，其本质都是为了获取利润，或是提升品牌形象。

获取利润在这里并不具有贬义的色彩，厂商通过合理合法的手段获取利润自然无可厚非，而用户则可在消费过程中（或消费前）获得体验的满足感，可以说是一举两得。在B.Joseph Pine II 和James H.Gilmore合著的《体验经济：工作是剧院，业务是舞台》中表明，在体验经济中，企业主要提供的已不仅仅是商品或服务，而提供一种让客户身在其中的体验，充满了感性的力量，给顾客留下难忘的愉悦记忆。尽管和在嘉年华、星巴克、拉斯维加斯等地的体验相比，参观体验中心并不需要付费，但实际上用户已经在体验中心花费了时间和精力，并可能在体验的一瞬间产生了购买欲望，这都是体验中心具备营销性质的体现。

而对于体验中心究竟促成了理性消费还是感性消费，也有着见仁见智的不同观点。一方面，用户可以通过一系列试用来了解厂商的产品优点和缺点，使自己更加理性地作出选择；但另一方面，在体验中心中用户也可能会产生"看什么都好"的想法，在经过粗浅地试用后便购买了一件外观炫美，但自己也许并不需要的产品。对用户购买意愿产生影响，也可以理解为体验中心作为营销手段的体现。

作为一种新生事物，体验中心无论对用户还是对厂商来说，都是一种全新的"体验"。相同的是，用户和厂商都在体验这种新经济时代下带来的种种利益；不同的是，用户体验的是厂商提供的服务，而厂商体验的是这种新生事物能给自己带来多少收入。对用户来说，重要的是更加理性地对产品进行选择，而对于体验中心来说，则要考虑如何细分用户群，如何带给不同用户群以不同的体验感受。不管怎样，既然是新生事物，就必然要经过"体验"阶段，而体验的过程本身就是一种收获和惊喜。正如《体验经济》中所描述的："生日宴会上最美妙的东西决不是礼物！" P

旅途中最可爱的——手机伴我行天下

■北京 一分钱的壹分

又是黄金周，又是旅游的时候。当你带着轻松愉快的心情踏上旅途，背包或者口袋里一定少不了数码设备的影子。但是你有没有想过，在旅途中，谁是最可爱的数码设备呢？或许是数码相机和数码摄象机，它们记录了欢乐的点滴，却增加了行囊的负担，还要不停地为它们操心；那么可能是MP3或者掌上游戏机，它们可以消除旅途的疲劳，却不一定是每个人都会带着的……也许你已经猜到，旅途中最可爱的设备非手机莫属。除了小巧的体积和通讯的需求之外，手机还有更多的可爱之处会在旅途中闪光。

一、问路？不如问手机

越来越多的人喜欢避开臃肿的旅行团，独自安排和计划自己的行程。没有导游的催促和游览时间的限制，我们确实可以惬意地畅游，但是却少不了要频繁地向人问路。好心人告诉你向南若干距离再向东就可以到，偏偏离开了自己生活的城市，楞是辨不清东南西北……这时候不用慌，让手机为你指明方向。

用手机浏览WAP地图，首先要开通WAP服务。目前全国各主要城市的无线运营商都可以简单快捷地为用户办理WAP开户业务，基本上，只要拨打当地运营商的服务号码，按照提示操作即可。



图1：图行天下是PC平台上的最佳网络地图之一，同时也为手机用户提供服务，登录wap.go2map.com即可访问。图为其WAP网站首页，为手机用户提供了“找地方”、“公交换乘”和“打车助手”三项主要的服务，目前覆盖全国24个主要城市。

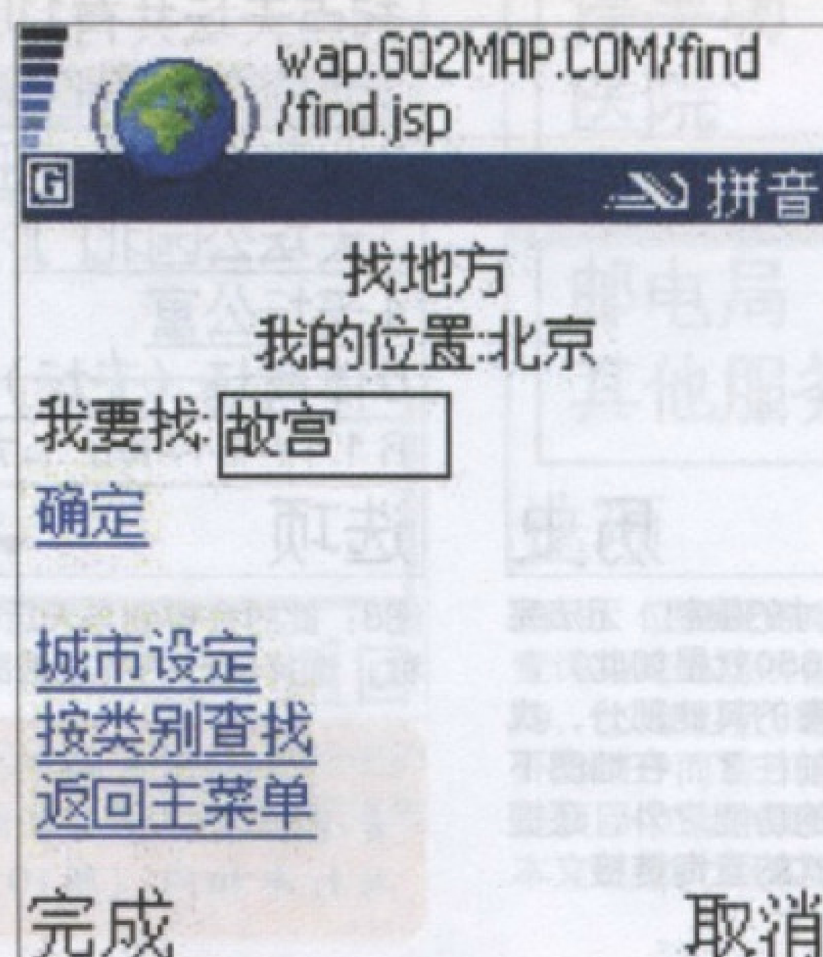


图2：图行天下会根据基站信息来自动确认用户所在地为默认城市，这里以北京市为例。一般来说先选择“找地方”，之后在“我要找”对话框中输入目标地名，如：故宫。

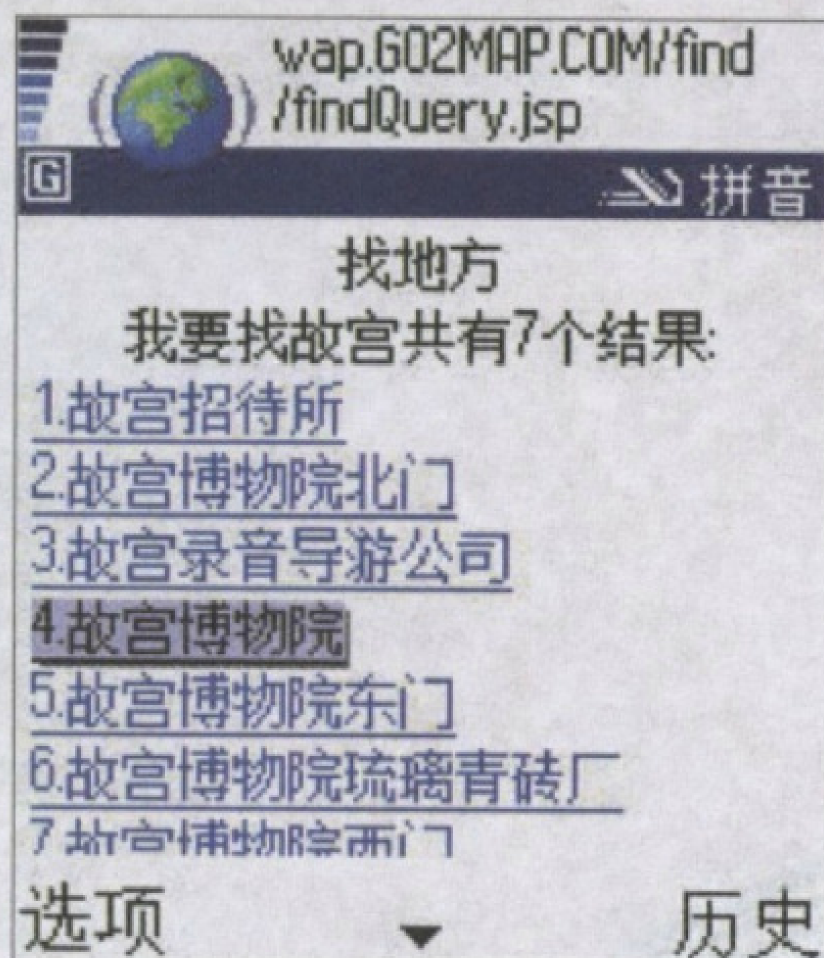


图3：选择“确定”之后，将显示出北京市与“故宫”相关的单位和地名，这里我们选择“故宫博物院”。



图4：选定目的地的准确名称后，将会显示一幅该地区地图，并有简短的文字提示该地与某标志性地点的相对位置，是一个非常贴心的设计。

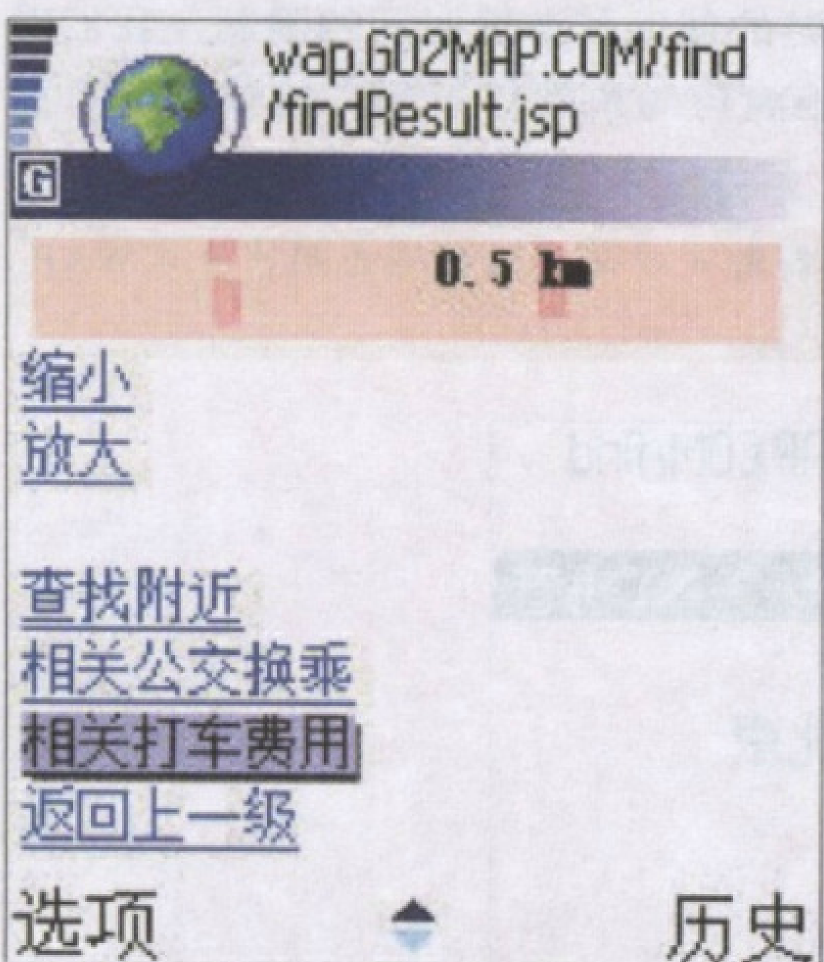


图5：大部分手机由于屏幕尺寸的限制，无法完整显示地图（笔者的Nokia7650就是如此），此时可以通过方向键浏览地图的其他部分。找到目的地之后就要考虑如何前往了，在地图下方除了提供放大与缩小地图的功能之外，还提供公交车与打车两种交通方式的查询链接。

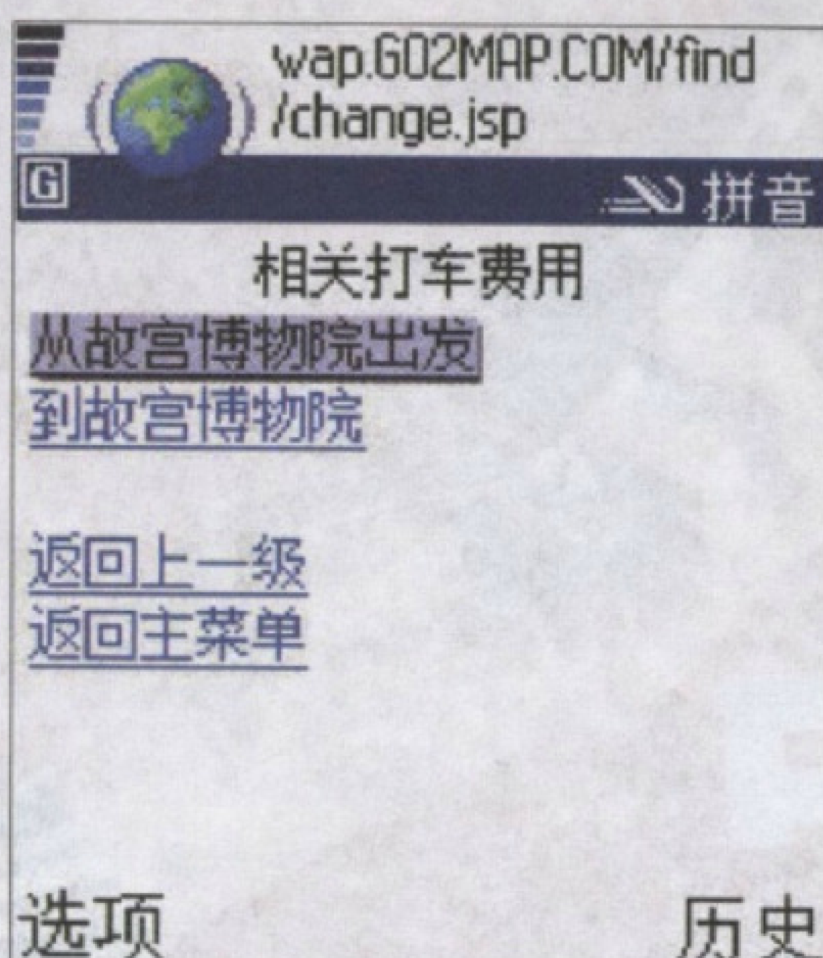


图6：如果计划前往故宫博物院，则选择“相关打车费用”后，用户可以选择以故宫博物院为出发点或目的地来查询打车费用。

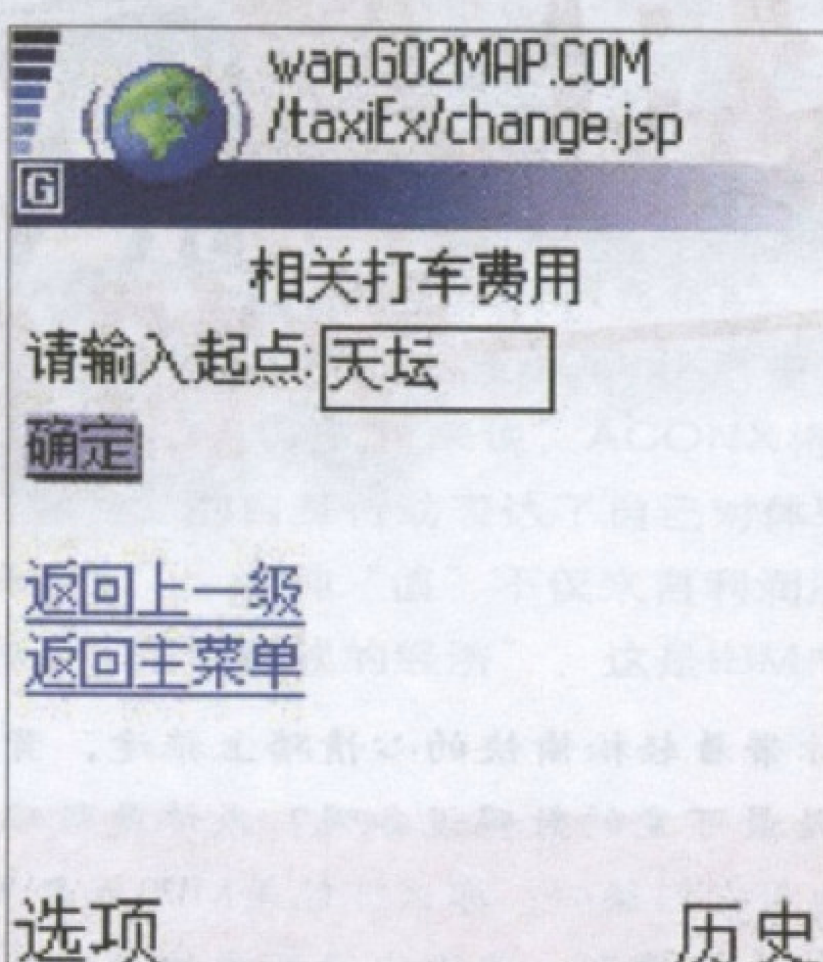


图7：例如我们以天坛南门旅馆为起点，前往故宫博物院，选择图6中的“到故宫博物院”项，之后会进入图示界面，在起点对话框中输入“天坛”。

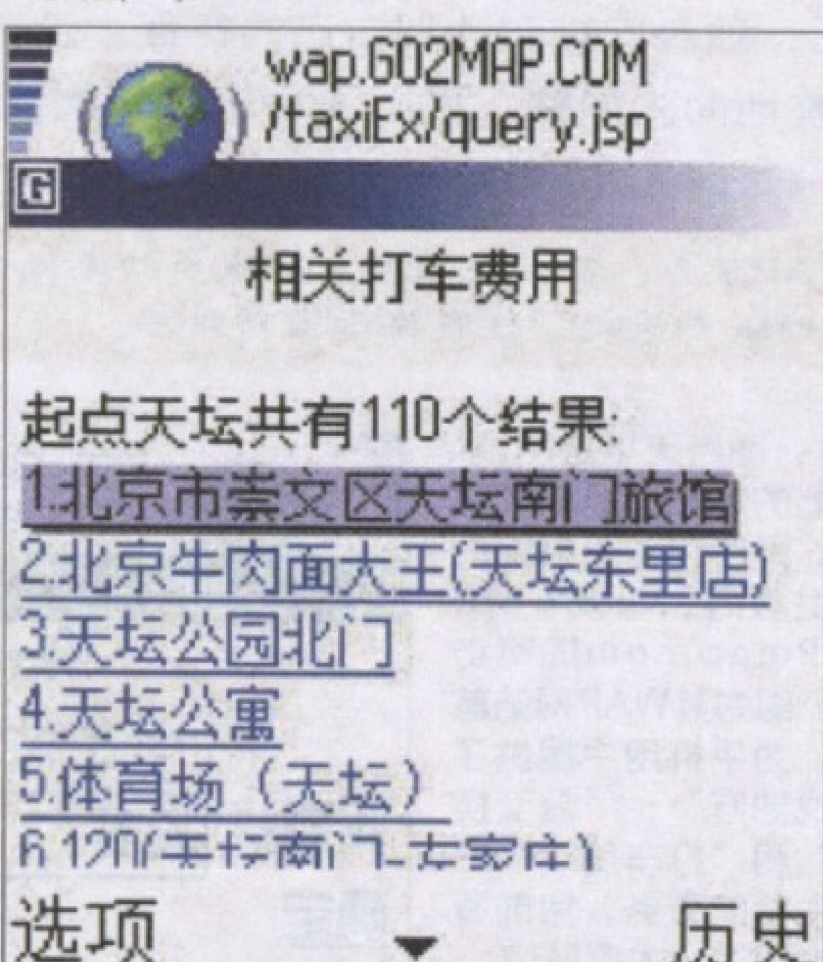


图8：此时会得到与天坛相关的单位或者地点名称，选择自己的所在地即可。



图9：最后我们得到了具体的距离以及乘坐当地不同计费标准出租车前往目的地的费用。

二、你在哪里？我的朋友

和朋友相约，最怕的就是无法顺利在约定地点见面，如果身在异地就更是如此。就拿北京来说，重复的地名非常多，光是叫“八里庄”的就有好几处，且相互间距离遥远，万一走错了地方，真是够郁闷的。其实利用手机的“位置服务”就可以了解到自己和对方所处的位置。

“位置服务”的概念早在几年之前就被提出，基本原理是利用手机与基站之间的通信联系来确定手机用户所处的位置，虽然无法精确定位，却也能做到八九不离十，一般的误差控制在200米左右的范围内。“位置服务”作为一项非常实用的功能，目前已经被集成于新SIM卡中（中国移动大众卡除外），如中国移动的动感地带。

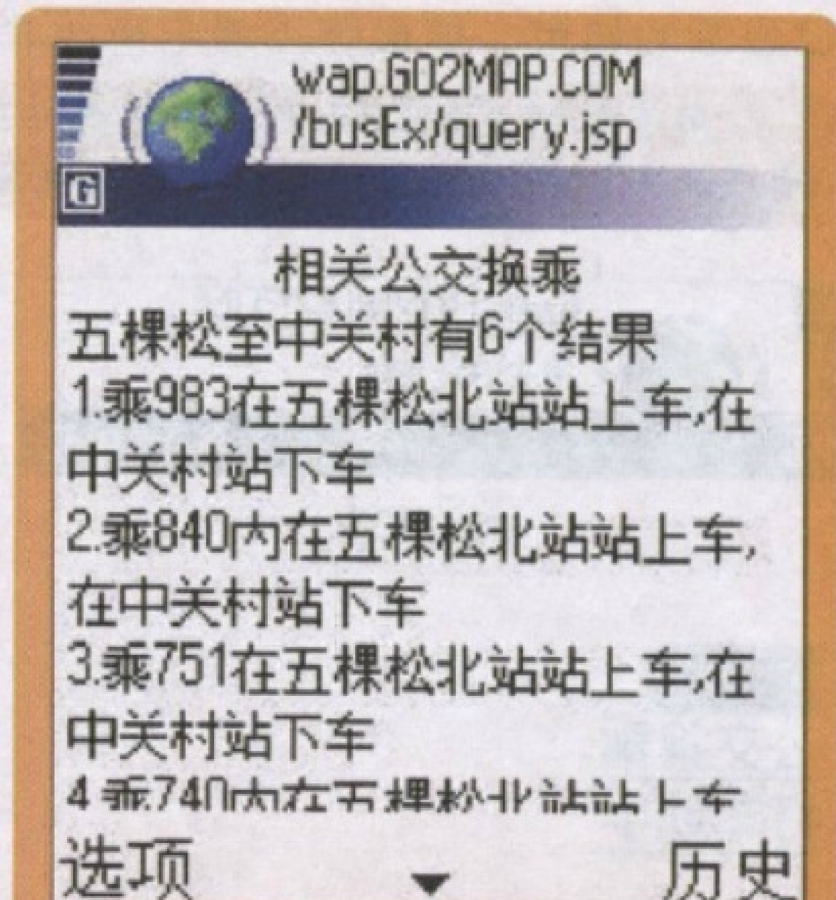


图10

需要注意的是，图行天下提供的距离与费用由于没有考虑堵车、低速行驶或者道路临时变更等因素，因此可能会与实际情况略有出入。公交路线的查询方法与打车相同（图10），本文不再赘述。



图11：进入手机的SIM卡功能项，选择“移动梦网”。

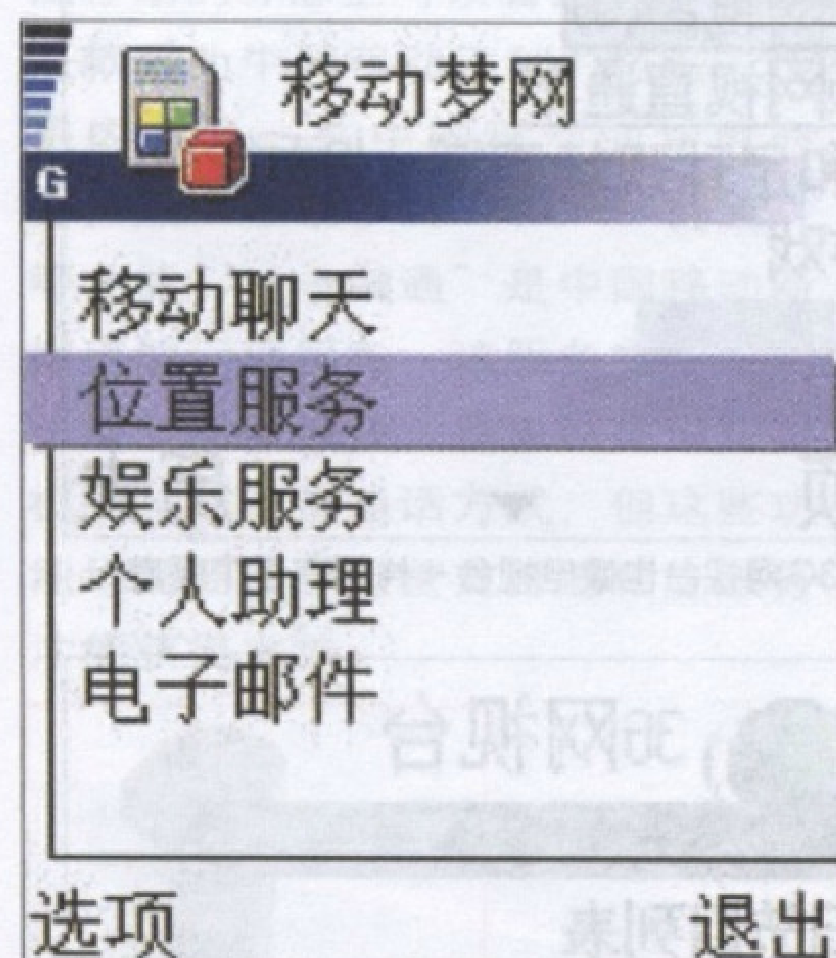


图12：神州行用户可以在“移动梦网”中直接找到“位置服务”项。

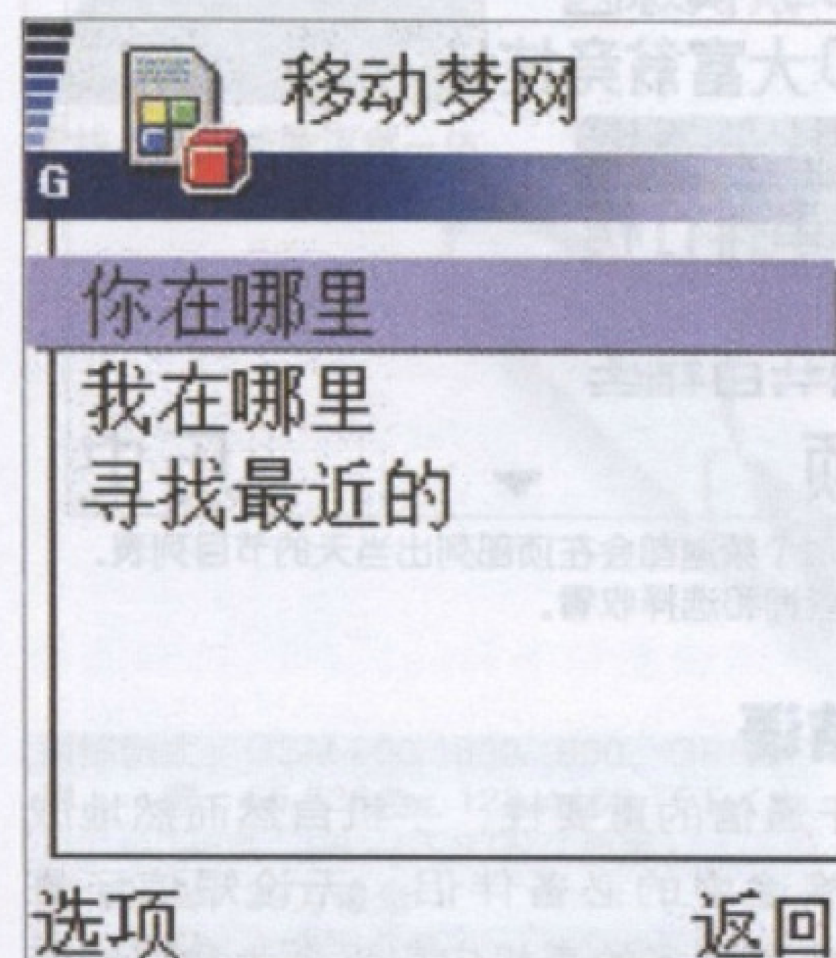


图13：在“位置服务”中，“你在哪里”是查询对方用户位置，“我在哪里”却并非直接查询自己的位置，而是位置服务的设置菜单，主要用来保护用户隐私，一般来说应该首先进行设置。

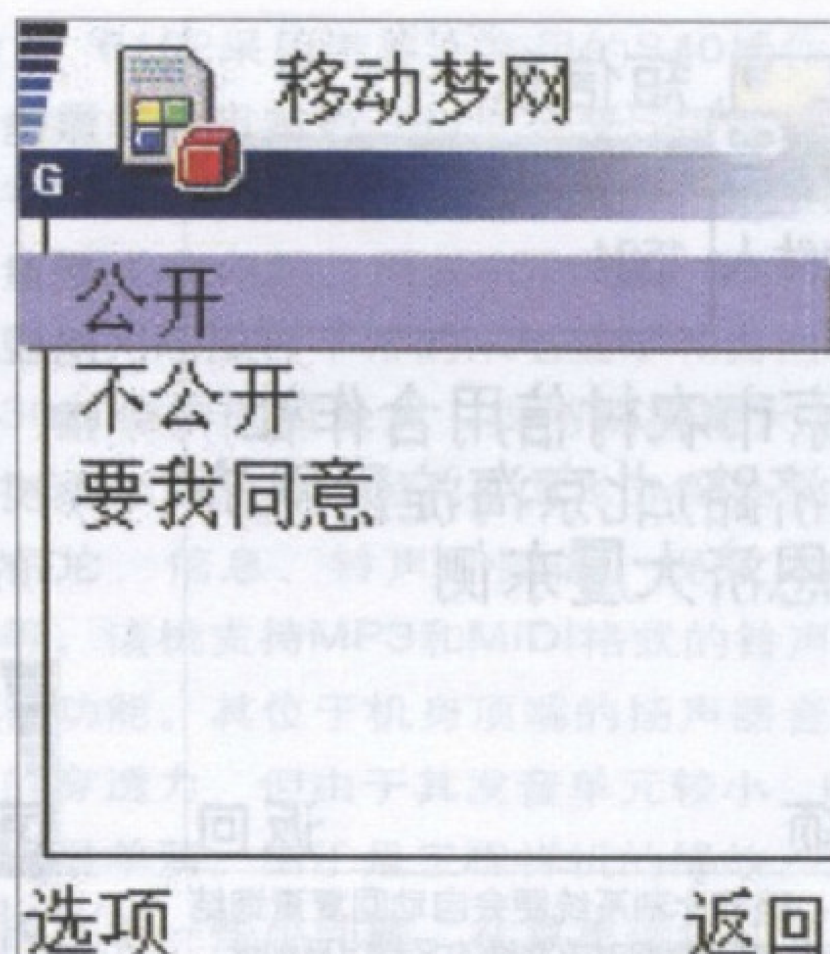


图14：在“我在哪里”中，用户有三个选择，“公开”代表任何人都可以不经过你的确认，直接查询你的位置；“不公开”则是不允许任何用户查询你的位置，选择“要我同意”则需要经过你的确认对方才能获得你的位置信息，推荐选择此项。

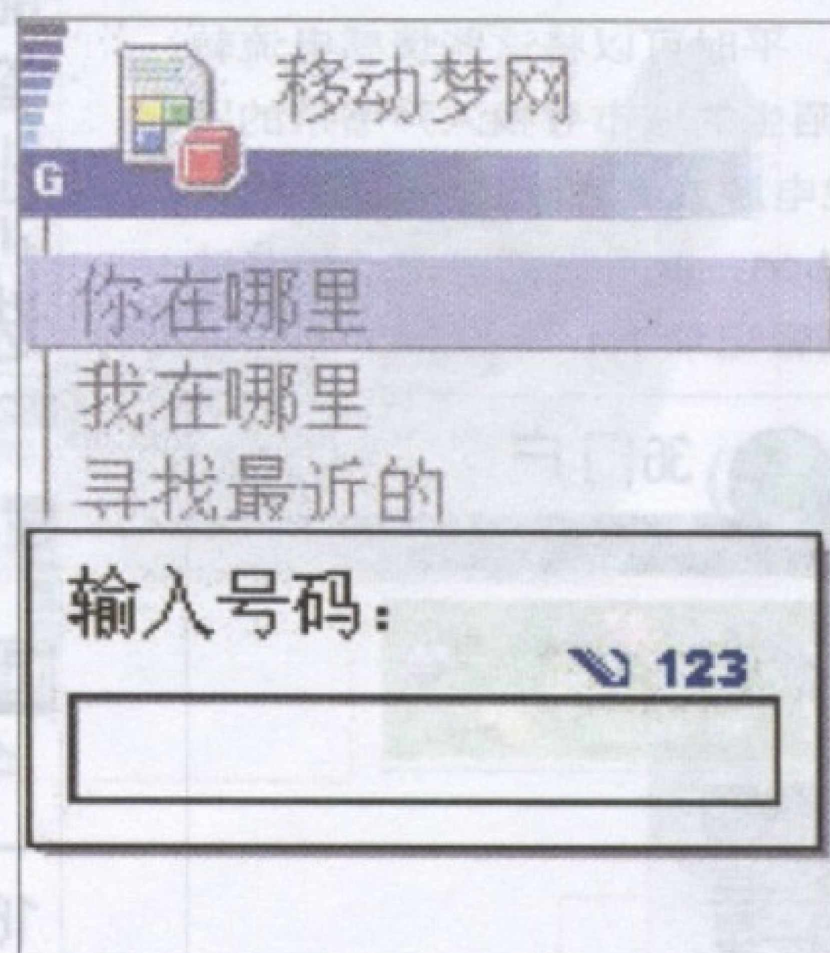


图15：设置完毕之后，返回上级菜单，选择“你在哪里”查询对方位置，这时会要求你输入对方的手机号码。

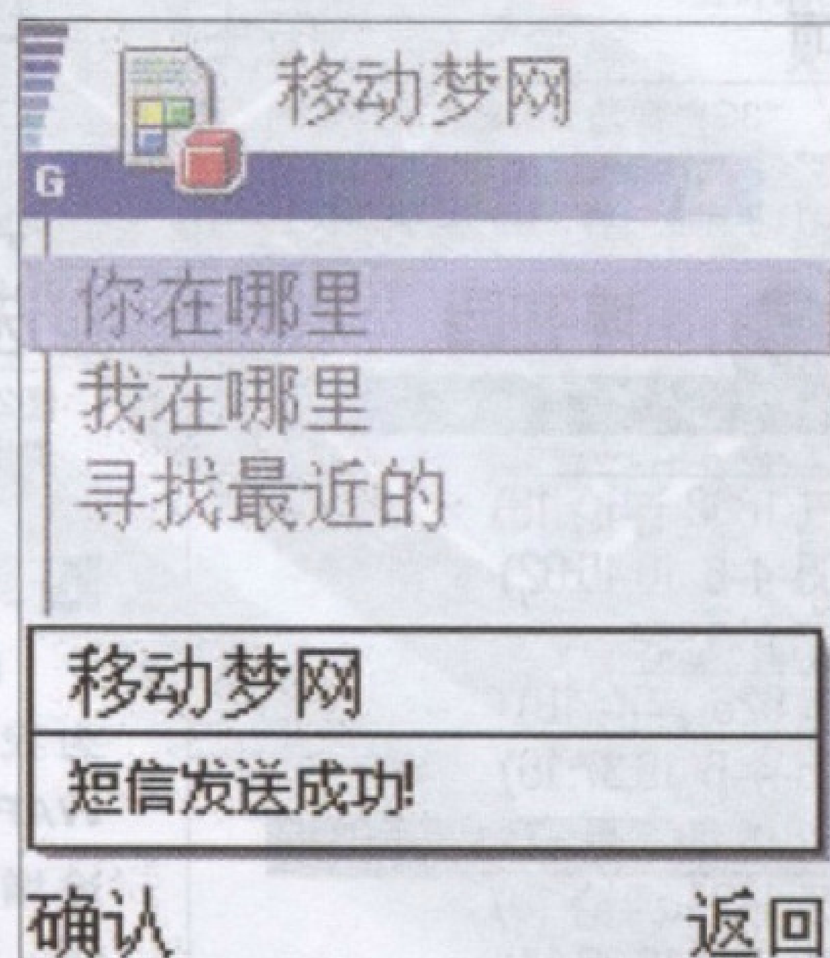


图16：用户确认号码无误后，系统会以短信的方式将查询信息发送出去，此时会提示你是否要发送。

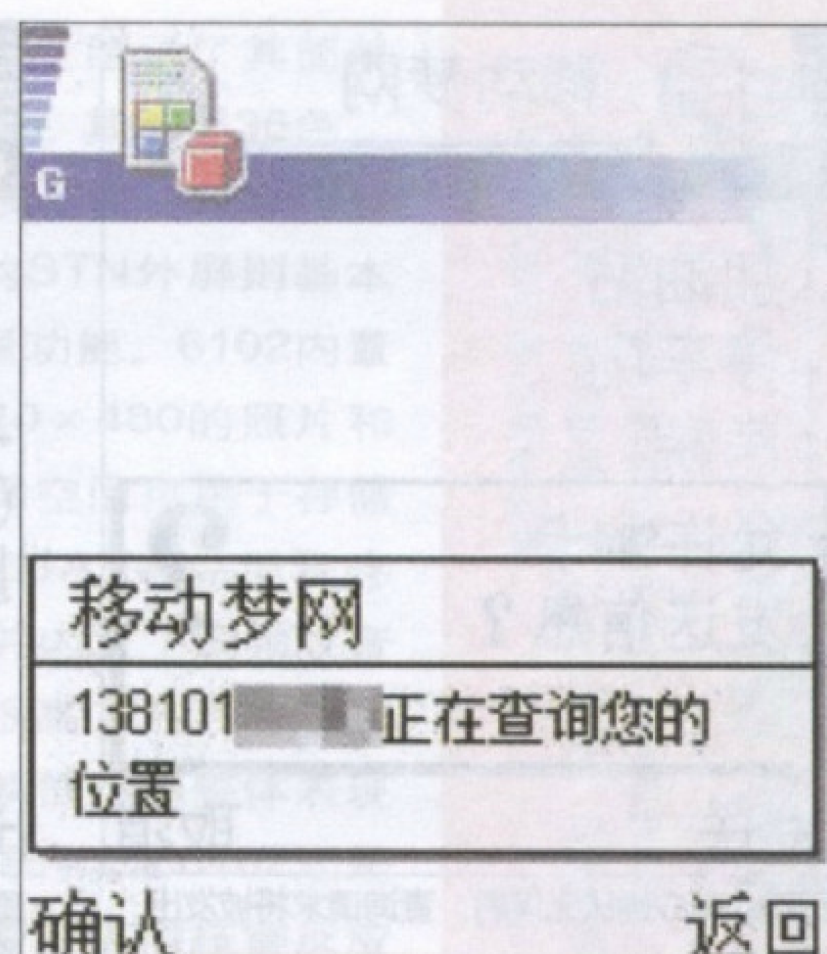


图17：此时如果被查询用户将自己的位置服务设置为“要我同意”，他就会收到一条提示信息，内容如图所示。

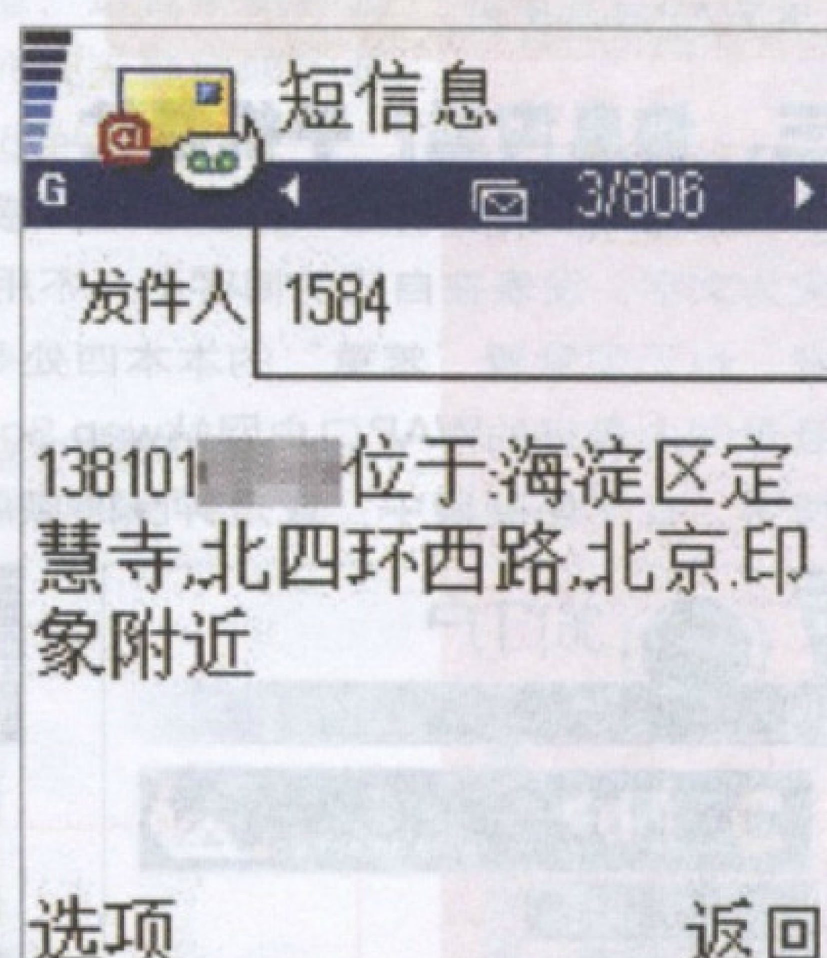


图18：如果对方确认允许查询，系统将以短信方式将对方所在位置告诉你，并且一般会以附近的主要建筑物等作为参照，整个查询过程正式结束。

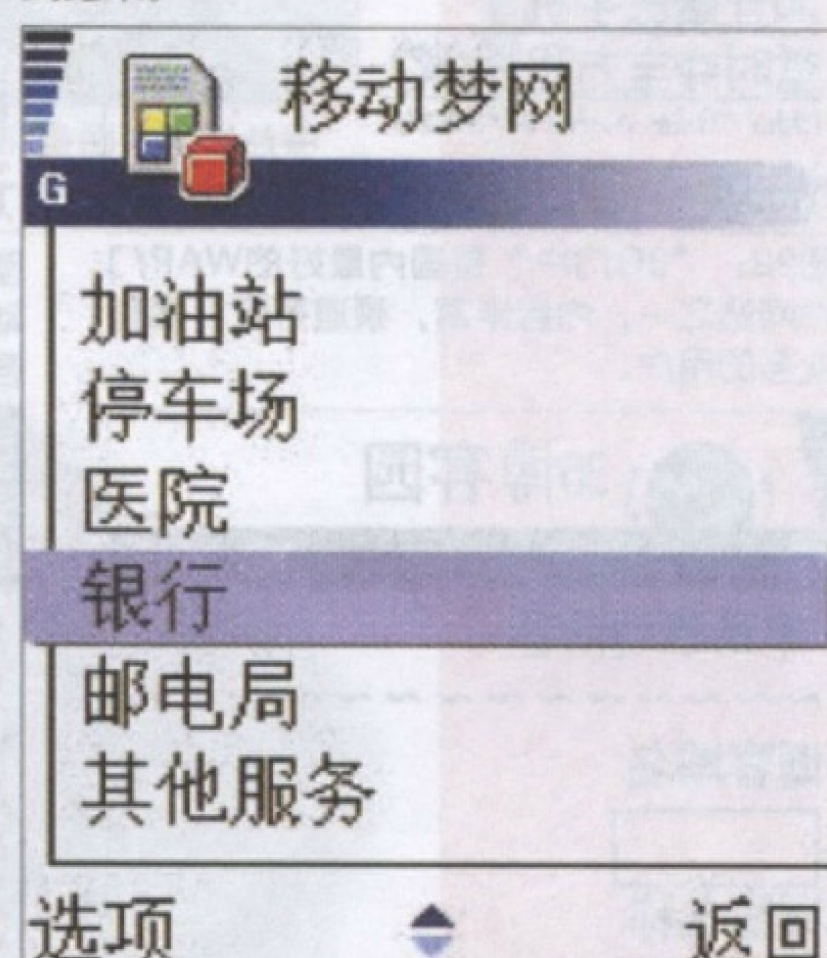


图19：位置服务中的“寻找最近的”项是用来查询距离自己所在位置最近的公共设施或者机构，比如银行、医院、饭店等等，对于出门在外的用户而言，这个功能更加方便实用。在预设项目中选定你要查询的公共设施或者机构，本文以查找距离自己最近的银行为例。

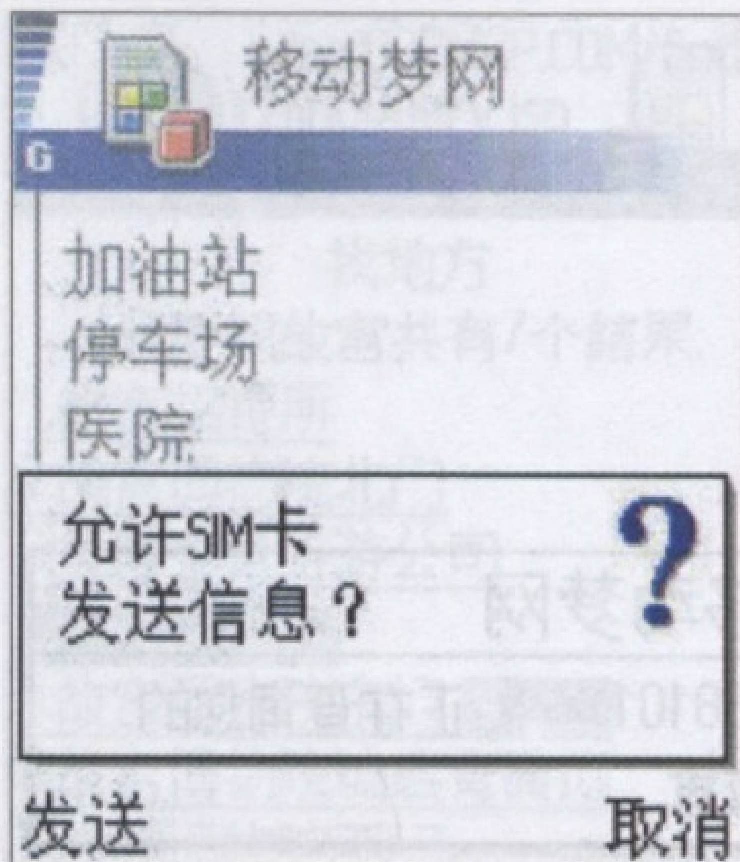


图20：用户确认无误后，查询请求将被发出。

位置服务目前已被服务商集成于新的SIM卡中，还在使用早期SIM卡的用户可以通过短信或者WAP网站使用。

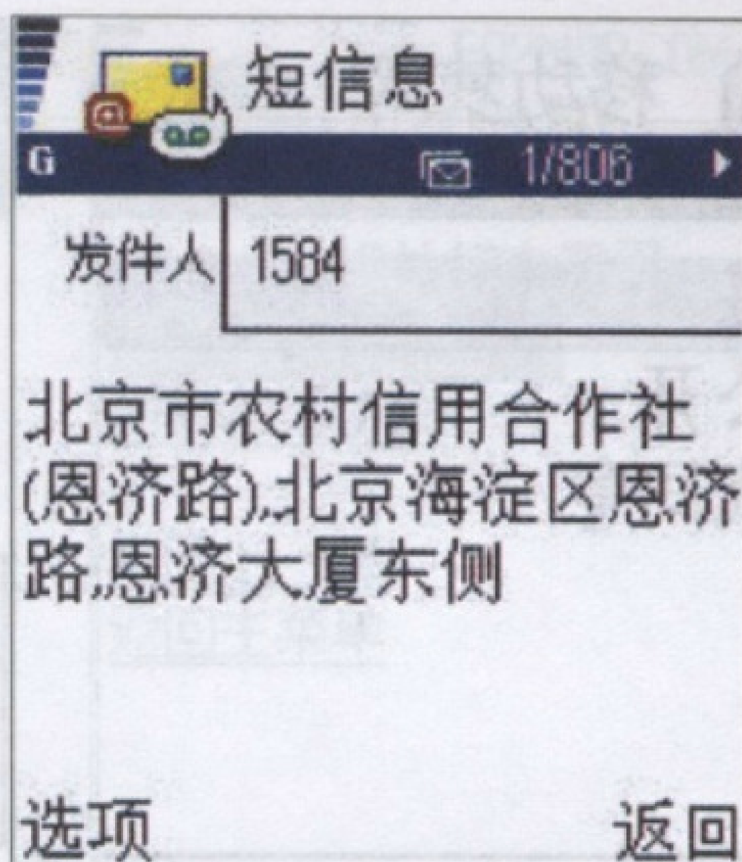


图21：稍等片刻系统便会自动回复查询结果，其中包含查询对象准确的名称以及地址，同样会以附近的主要建筑作为参照。倘若查询结果距离你所在位置较远，也可以结合图行天下的地图查询功能来帮助自己寻找。

三、信息沟通？手机帮忙

旅途中总是容易迸出许多思绪和感受，平时可以将这些情感电流转化为文字，发表在自己的博客上。不用在陌生的城市寻找人声嘈杂的网吧，也无须背着"笨重"的本本四处寻找电源或者Wi-Fi，通过手机，登录国内最好的WAP门户网站wap.3g.net.cn，就可以拥有自己的移动博客，在车船颠簸中，或是异乡的旅店轻轻记录下心中的点滴……



图22："3G门户"是国内最好的WAP门户网站之一，内容丰富，频道齐全，拥有众多的用户。



图23："3G博客园"正是当前时髦的"移动博客"，其构架和主要功能与互联网的博客站点几乎完全一样，用户可以很快上手。

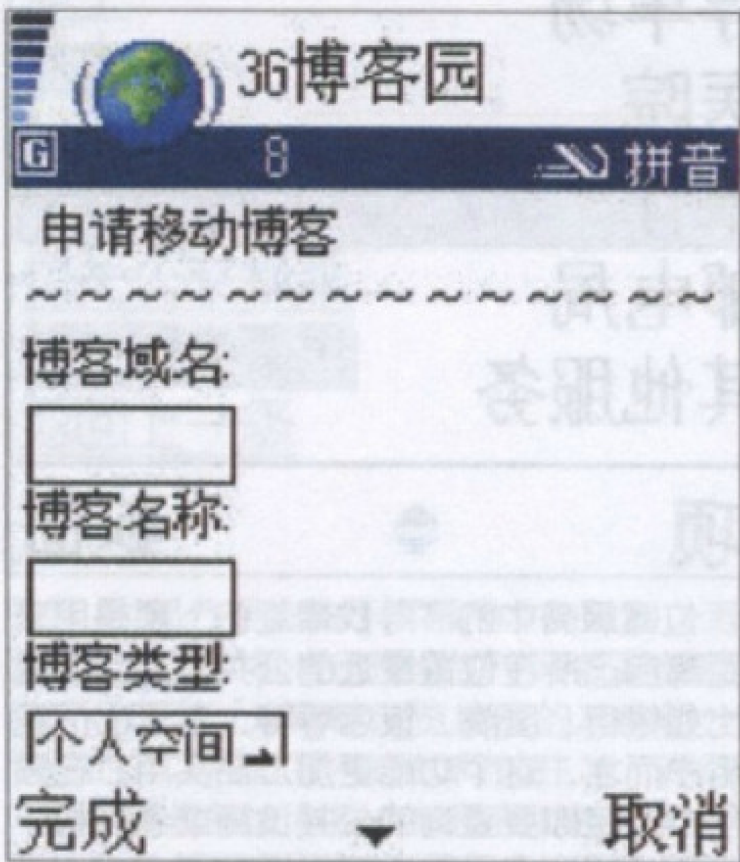


图24：使用移动博客之前，需要先申请自己的帐号和空间。



图25：移动博客的用户相当的多，热门的内容总是能够很快吸引上千次的点击。

畅游山水之余，体育迷最难受的往往是在旅途中错过了精彩赛事的直播，或是无法获得第一手的比赛信息。自己热爱的球队和崇拜的明星，总是无时无刻不让人牵挂，3G的"3G网视台"虽然是没有图片没有声音的文字直播，但是由于信息及时，吸引了大批无法收看电视节目的体育爱好者。而最新的赛事讨论在3G的论坛与博客上也是屡见不鲜。



图26：3G网视台也像电视台一样拥有多个频道。



图27：每个频道都会在顶部列出当天的节目列表，供用户查询和选择收看。

四、结语

由于通信的重要性，手机自然而然地成为我们旅途中的必备伴侣，无论短信还是WAP，日渐繁多的手机应用平台为我们的旅途增添了不少的便利和乐趣。限于文章篇幅，本文仅仅对其中的部分应用作了简单的入门介绍，更多的乐趣还有待用户去挖掘，让手机充分发挥其优势，成为我们身边最可爱的数码伴侣。

手机 诺基亚6102

综述：诺基亚的品质与轻松活泼的外形结合相得益彰

优点：外观灵巧，做工精细；操作便捷，功能适用

缺点：评测样机的响应速度较慢

■晶合实验室 龙猫（移动版）

6系列一直是诺基亚商务手机的代表，但6102这款机型却明显看起来很不“商务”，甚至很不“诺基亚”。和以往机型相比，6102一改诺基亚原本棱角分明、线条硬朗的外观传统，走起了和日韩手机相似的“平滑圆润”的风格路线。

6102机身表面做工十分精细，黑色镜面烤漆和银色磨砂材质经过精心搭配，使手机外观显得时尚而又大气。该机尺寸不大，握在手里却厚实饱满，和机身线条巧妙融为一体的天线设计更是整部手机的点睛之笔。

从机身前面板和内屏下方的中国移动的标志上可以看出，6102是一款专为中国移动定制的机型。该机内置了一些中国移动的特色服务，如“移动梦网”和“一键通”等功能。“一键通”是中国移动新推出的一项服务，该服务支持一对一或一对多通话，且支持类似对讲机的按特定键通话方式，但这些功能均需要通过运营商开通相应服务才能获得支持。

6102采用诺基亚常用的S40操作界面，继承了其简单易用的一贯特色。也许是受S40系统所限，其65 536色、128×160的TFT内屏虽然精细，但饱和度不高，色彩过渡也不十分自然，而其4096色、96×65的STN外屏则基本可以用来应付平常的来电显示和自拍取景功能。6102内置30万像素的摄像头，支持拍摄最大为640×480的照片和3GP标准的视频短片，其3.5MB共享存储空间可用于存储名片、信息、铃声、图像、视频片段和JAVA应用程序等。该机支持MP3和MIDI格式的铃声，并内置了调频收音机功能。其位于机身顶端的扬声器音量很高，且具有较强的穿透力，但由于其发音单元较小，6102的铃声整体表现略显单薄。由于是工程样机的缘故，送测的这部6102还是存在着一些小问题，在菜单操作或是编写短信时按键反应较慢。

总的来说，6102的整体表现可以用“中规中矩，不过不失”来形容。相对于诺基亚以往的机型，这款手机并没有带来什么突破性的改变，但它精巧的外观无疑将吸引那些看重诺基亚手机的品质，喜欢折叠机型的用户。



扬声器的音量和穿透力有余，但浑厚感不足



天线与机身线条浑然一体



红外端口与机身侧键相得益彰



网络制式：	GSM 900/1800/1900，GPRS
屏　　幕：	65 536色，128×160 TFT（内屏）/4096色，96×65 STN（外屏）
摄 像 头：	30万像素
内　　存：	3.5MB共享
铃　　声：	MP3/MIDI
接　　口：	红外线
尺　　寸：	85mm×45mm×24mm
重　　量：	97g
价　　格：	样机暂无
附　　件：	样机暂无
联系电话：	4008-800123

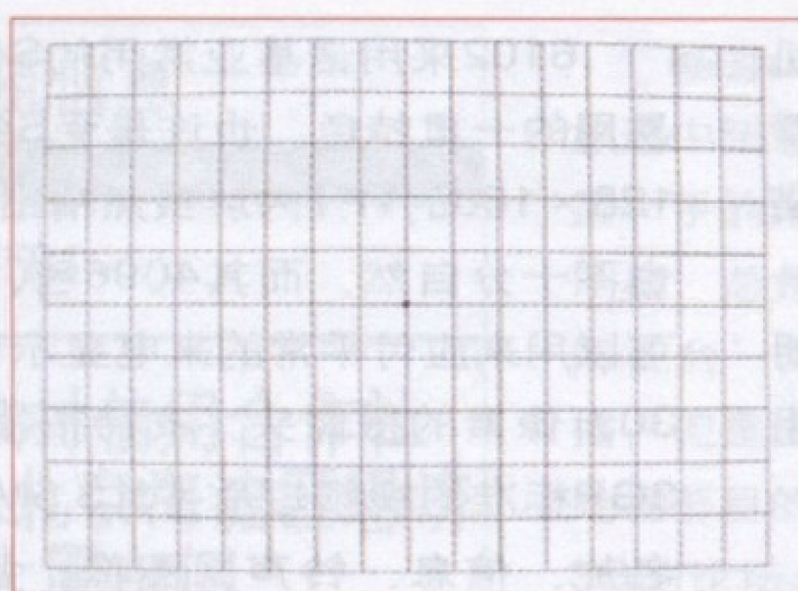
数码相机 佳能PowerShot S2 IS

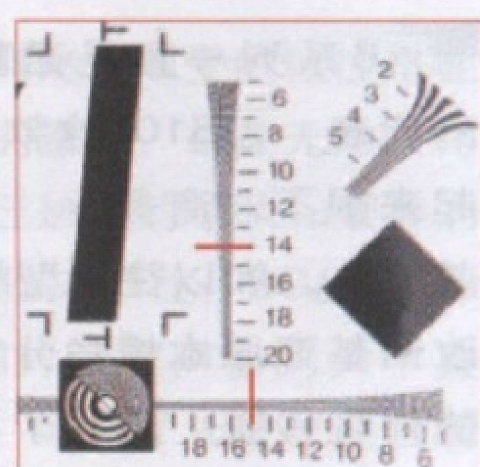
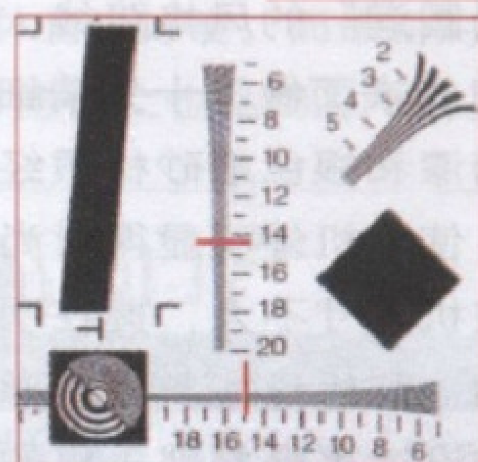
塑料机身模具精度稍差

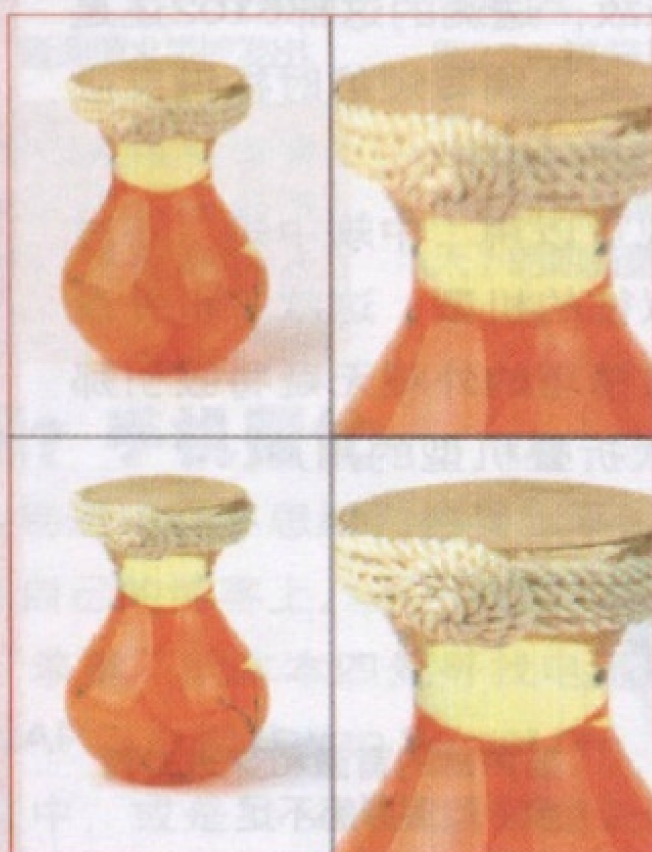
成像优秀 摄像功能强大，拥有防抖和超微距功能

一款优秀的消费类数码相机，成像素质水准较高

有效像素：	500万像素
最高分辨率：	2592×1944
变焦：	12×光学
最大光圈：	2.7/3.5
焦距：	36～432mm
最近对焦距离：	0cm微距
ISO：	50/100/200/400
存储：	SD
录像：	640×480@30fps
电池：	5号电池×4
体积：	113mm×78mm×75.5mm
重量：	405g不含电池等附件
附件：	说明书/保修卡/软件光盘/相关连线/背带/16M BSD卡
价格：	4980元
咨询电话：	95177178


虽然是大变焦机型，佳能仅使用了一片非球面镜却能保持较小的广角畸变



广角（上）和长焦端（左）分辨率都保持在较高水准


关闭（上）和开启（下）IS功能的效果对比（432mm端，1/40s）




超级微距可以让被摄物接触到镜头拍摄，效果奇特，不过这种拍摄方式意义不大，基本无法布光


可旋转的1.8英寸液晶屏方便取景

■品合实验室 别理我

佳能PowerShot S2 IS（以下简称S2 IS）是PowerShot S1 IS的升级机型，从佳能的营销风格来看，最成熟的产品通常是第二代，S2 IS针对S1 IS进行了优化改良，虽然外形上近似，但两者的差异却是不小，可以说S2 IS算得上一款新产品。

S2 IS的机身看上去金属感较强，虽然不是全金属机身，但是空机质量依然高达405g，握持感较好。和上一代S1 IS相比，最大的差别来自于机身后方的液晶屏，尺寸由1.5英寸升级至1.8英寸，分辨率达到11.5万，画面细腻；由于换用了尺寸更小的SD卡，相机的I/O接口被放置到左右两侧。

S2 IS所采用CCD的像素由S1 IS的300万升级至500万，尺寸依然为1/2.5英寸。相机镜头规格为6～72mm/2.7～3.5 USM IS，相当于135相机的36～432mm，变焦倍数达12倍，镜头中增加了UD镜片（Ultra Low Dispersion，超低色散镜片），再加上IS影像稳定器的防抖特性，可以说它是目前中低端相机里最好的配置之一。图像引擎方面，S2 IS采用了最新的DIGIC II芯片，它提供了优异的色彩还原、出色的色温表现、较高的处理速度和丰富的功能。特别值得一提的是相机能够进行640×480、30帧/秒的摄像，拍摄过程中我们可以自由变焦，且支持双声道录音，简直就是一个“DC-DV一体机”。

相机的功能键较多，操控有些繁琐，当然这也折射出S2 IS强大的功能——和低端机型相比，S2 IS具有很多专业机型才具备的功能如对焦点选择、闪光同步方式选择、点测光AE区、手动对焦点放大、自动曝光锁/对焦锁……等。

MP3播放器 爱国者 半岛铁盒Z1

😀名片的造型与特色的硅晶悬浮屏非常炫目
😀超薄设计，重量轻，适合外出携带使用
😀电池续航时间长
😞屏幕对环境与光线要求较高

■晶合实验室 热血废人

半岛铁盒Z1宛如一张名片大小，仅7毫米的机身厚度在口袋中也不会显得过于累赘。每一款爱国者MP3产品都有着它鲜明的个性特点，以适应用户逐渐挑剔的眼光，半岛铁盒Z1也不例外。除超薄的卡片机身设计外，使用硅晶悬浮屏技术在MP3播放器上也属首次。安置在机身上部的两片圆形塑料镜片，在开机后显示滚动字幕证明了它不是简单的装饰物。硅晶悬浮屏所采用的玻璃基板与配向膜均为无色透明，是与传统液晶屏幕最大的不同，但也导致了屏幕仅能显示黑色的字符信息。当然硅晶悬浮屏也有一些无法克服的缺点，对光线与屏幕背景要求较高，虽有两个蓝色LED灯辅助，但在弱光和背景颜色较深的情况下，显示效果不理想。

机身正反面采用铝制金属设计，做工无可挑剔，但在四周闭合处咬合不够紧密，也使Z1有种不够结实的感觉。所有控制按键与接口均在四周，整体显得干净清爽。按键在机身背部均有图示标注，操作起来并不复杂。所附带的双面耳机是一个比较有特色的产品，银色的磨砂外壳显得典雅内敛。仅从一面来看：正圆形的腔体，与森海塞尔MX系列非常相似的透声网格，修长的笛管，主流的造型设计；而另一面则类似于索尼强调低频的EX系列入耳式耳塞。双面设计可以给用户不同的听觉感受，但如此设计也造成耳机高音不够通透、低音混浊，两边均难有较好表现。

半岛铁盒Z1单从音质上来说，试听的表现不错。具有30个预置频道的FM收音机，心爱电台尽收其中；录音功能可在关键时刻定格保存，MP3所应有的功能在Z1上均可寻找得到，并没有因为机身的薄而有所删减。Z1内部电路整体做工较好，机身下方安置的230毫安锂电池续航时间长达9个多小时，整机功耗控制可见一斑。P


个性的“双头龙”



对背景较为挑剔的硅晶悬浮屏幕



230毫安的锂电池，虽然小，但对Z1来说足够了

容　　量：	256/512MB
文件格式：	8～320kbps MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	硅晶LED悬浮屏
接　　口：	mini USB 2.0/耳机接口
尺　　寸：	91.1mm×53.2mm×7mm
重　　量：	实测43.5g（含电池）
附　　件：	耳机/USB延长线/随机光盘
价　　格：	999/1499元
咨询电话：	800-810-7666


边缘的闭合处咬合不够紧密，细节之处有待加强

MP3播放器 索尼NW-HD5

耳塞音质较差，价格偏高

超强电池续航能力

外壳小巧，坚固，有多种颜色可选

造型精巧，功能专一，特长和缺陷都较明显的硬盘式MP3播放器

容　　量：	20GB
音频格式：	MP3、ATRAC3、ATRAC3 Plus
耳　　塞：	DR-E0931LP
显 示 屏：	1.5英寸黑白反差屏
接　　口：	USB2.0
尺　　寸：	89.3mm×55.9mm×14.5mm
重　　量：	150g
附　　件：	USB 2.0线/电源线/绒布袋/耳塞
价　　格：	2450元
咨询电话：	010-65880833

机身侧面刚劲的弧线



880毫安时的锂离子电池



实际屏幕显示效果




翻盖下的电源和USB接口

■晶合实验室 小虫

Walkman磁带机的辉煌曾令索尼错失早期MP3播放器发展的黄金时期，如今奋起直追的Network Walkman系列MP3产品线已经很完善。苹果iPod是其他所有硬盘式MP3播放器共同的敌人和效仿对象，索尼Network Walkman NW-HD5拿什么来对抗iPod呢？

NW-HD5外形非常紧凑，只比笔记本硬盘稍微厚些，和iPod相比体积更小、重量更轻。外壳采用铝合金材质，有银色、玫瑰红、黑色可选，刚性很大，内部构造也很紧凑，通过索尼的G感震系统保护硬盘数据。NW-HD5采用方形1.5英寸黑白反差屏，可显示7行内容，这个屏还可自定义显示方向，方便在不同场合下使用。按键排列有几分游戏机的味道，极易上手，值得一提的是索尼将搜索/菜单键独立出来，可加快查找速度。遗憾的是按键没有背光灯，在黑暗环境下使用有些不便。

NW-HD5采用索尼LIP-880PD锂离子电池，可提供40小时的超长连续播放时间，在测试中NW-HD5电池续航能力给我们留下了深刻印象，在这项指标上它领先于其他对手，使用户在长途旅行中也可做到想听就听。NW-HD5采用SonicStage软件来管理硬盘上的音频文件，不过这款软件的功能和人性化水平较苹果iTunes尚有明显差距。NW-HD5采用VPT虚拟耳机音效技术，提供4种预设音效（录音室、现场、俱乐部、舞台）、6段音域均衡器和数码音效预设，随机的DR-E0931LP耳塞音质一般，中音部分过于单薄，使整体播放效果大打折扣。

MP3播放器 梓鸣Z-608

以较低的价位拥有丰富的功能和较好的音质，是一款具有性价比的产品

音质相对不错

操控新颖，外观精致

反应速度较慢

■晶合实验室 别理我

技术的成熟和普及意味着我们能够用低廉的价格买到更合算的产品，这一现象在MP3播放器领域相当突出。梓鸣送测的蝶舞Z-608就是这样的一款产品，不仅具有全面的播放功能，甚至还提供了触摸式按键这样的时尚操控方式，而售价仅为399元。



两个耳机插孔，非常方便



播放器采用铝合金材质，大小适中，质量仅为32g，除开关外机身上没有其他按钮，在低端产品身上搭配触摸式按键还是很少见的。蝶舞Z-608的液晶屏支持65k色，出色的色彩表现力对图片显示和视频播放都有积极影响。触摸键位于液晶屏下方，共有5个有效触点，灵敏度较高。比较遗憾的是，可能是使用的处理器速度较慢，我们对触摸键的操控有时需要等待1～2秒才有反应（特别是在工作状态时）。蝶舞Z-608提供了2个耳机插孔，很贴心，某些情况下，不用再两个人分享一副耳塞了。

以往低端播放器的音质总让人感到无奈，蝶舞Z-608却带给我们不大不小的惊喜，随机附赠的耳机比我们想象中的要强不少，特别是低频，具有一定下潜能力，也有一定厚实感，和同价位产品相比优势较明显。

容　　量：	256/512MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV/WMV/ASF
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	31.3mm×64mm×13.5mm（最大直径、最小直径）
重　　量：	32g（实测）
附　　件：	耳机/挂绳/软件光盘/说明书等
价　　格：	399/599元
电　　话：	0755-83261940



铸剑传说

游戏容量： 596kB

游戏平台： 中国联通CDMA BREW

游戏类型： 角色RPG

收费价格： 免费试玩5分钟、6元30天、8元90天、15元无限

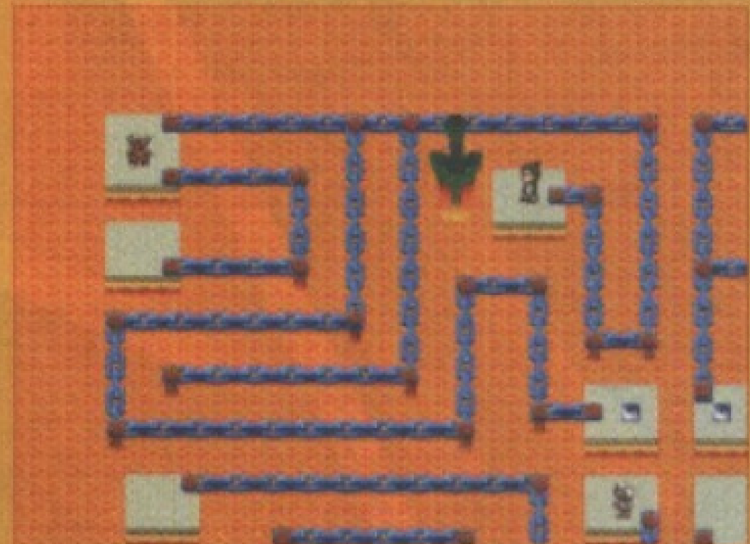
下载途径： 联通无限→神奇宝典→软件超市→软件目录→游戏天地→角色RPG→铸剑传说

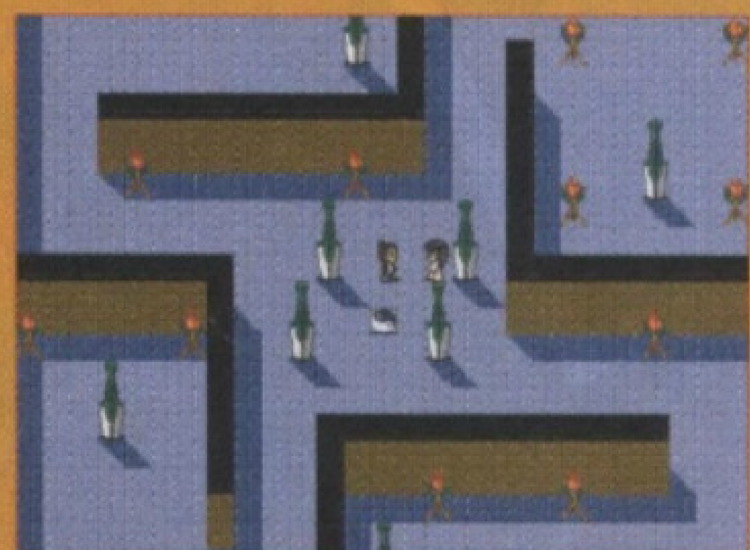
支持手机型号：

游戏介绍： 公元前229年，秦王政18年，秦国派大将王翦率兵进攻赵国都城邯郸，秦国向赵王的宠臣郭开贿赂，施行反间计，令赵王杀害了大将李牧，三个月之后，王翦趁机猛攻赵国，俘虏了赵王迁，终于灭了赵国。《铸剑传说》就是以这个时代为背景的角色扮演类游戏。游戏男主角云奇是赵国将军李牧的副将，在剿灭山贼的途中，认识了温柔善良的少女郡兰，而郡兰却是由狐妖抚养长大的。之后他们卷入了一场与妖怪的争斗中，好像幕后有只黑手一直在操纵着……最终云奇远赴咸阳杀死了出卖赵国的真凶，为李牧将军报了仇。然后决定和郡兰、玉儿一起离开咸阳，寻找一个远离尘世争斗的世外桃源。



从游戏的画风和情节设定上可以看出这款游戏吸取了《仙剑奇侠传》与《轩辕剑》系列的主要特色，甚至部分关卡和场景的设定都甚为眼熟。但这并不意味着游戏的粗制滥造，基于CDMA手机强大的性能，游戏中的画面和音乐表现相当出色，近11个小时的总游戏时间，使其成为同类手机游戏中少见的优秀作品。5分钟的免费试玩时间难免令人遗憾。





朝花夕拾
热门中文相册软件评比

■晶合实验室 Mu 狂暴鸭

现在数码相机几乎成为人们必备的数码设备。要是碰到长假出游或亲朋好友聚会，拿个数码相机拍摄风景、把欢乐时光留作纪念是再正常不过了。不过长假归来，面对数百张照片，估计也足够让人费神。我们都习惯于用相册保存冲洗的照片，自然也会想到保存数码照片到数字相册里。事实上现在已有不少相册软件可以收录数码照片与朋友共享，并且还可添加各种特效，甚至制成视频在电视上播放，这些就是传统相片难以比拟的。

导读

由于数码设备出现已经有不短时间，目前相册软件也不少，各种功能特性并不相同。但总体来说分为将相片制作成EXE或SCR屏保等文件，或是转成VCD/DVD等可以在电视上播放的视频文件。鉴于软件良莠不齐，我们挑选了7款比较常见而又有中文界面的软件进行评比。

参与评比的软件为：

- 数码故事2004白金版 Build 4.6.0.0
- MemoriesOnTV v2.2.0
- PhotoFamily v3.0
- 卡丽来相片VCD制作系统心动版
- 数码大师2005白金版 v14.1
- 家庭电脑相册制作系统标准版 v6.01
- 友立拍拍烧 3

一、照片管理功能（总分：5 权重：0.1）

虽然是相册软件的比较，我们首先考察的却是软件对照片的管理。在照片数量很多的时候，照片管理功能的强弱直接影响到相册制作过程的便捷程度。比较遗憾的是，本次挑选的软件多数没有该项功能。

1.PhotoFamily（评分：2）

虽然PhotoFamily同样采用手动寻找目录的方式进行图片等文件的添加工作，但它所具有的辅助功能却异常强大。不仅可以通过扫描仪等外部设备，将胶片或底片等直接处理添加到将要制作的相册内，还可利用掌上电脑等便携设备可移动存储的特性，将一些图片导入收藏库（图1），丰富的额外功能使个人电脑用户不必再启动多个程序进行繁琐的操作，软件的设计理念值得称道，当然，前提是你得拥有一个强大外围设备支持的电脑。

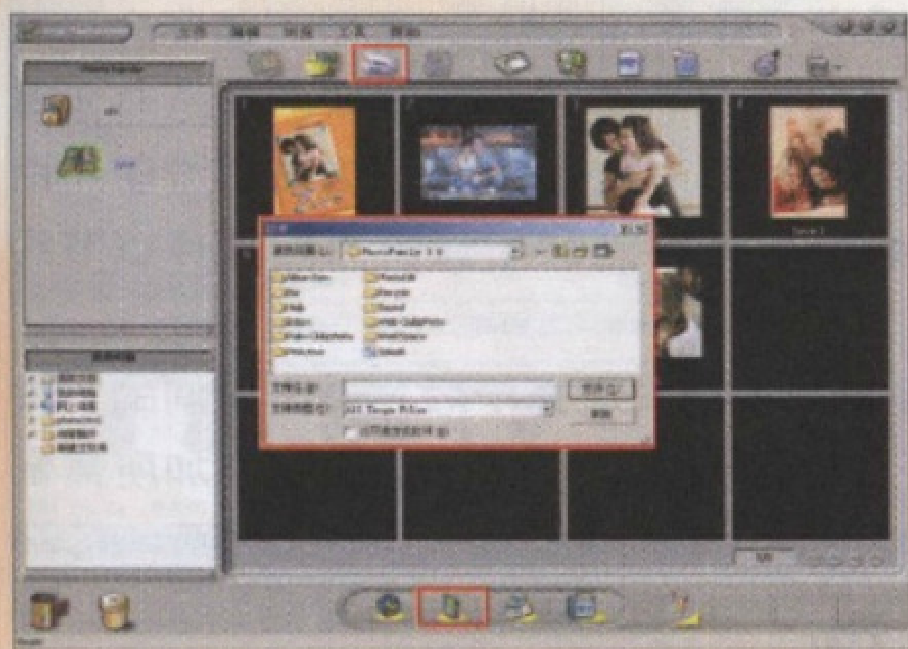


图1

2.家庭电脑相册制作系统（评分：1）

软件有一个媒体库的概念，所有照片和音乐必须在“加入图片和音乐”界面（图2）导入媒体库，之后该界面就看不到这些文件了。在编辑图片（图3）和音乐界面中可分别看到媒体库中两种类型的文件，要使用的素材可在前面选框选中。我们认为这种特殊的设计不太合理，虽然方便用户使用，但由于媒体文件多数体积较大，全都拷贝到媒体库中会占用大量硬盘空间，而这是完全没必要的浪费。如果媒体库只记录媒体文件所在位置则要好得多。

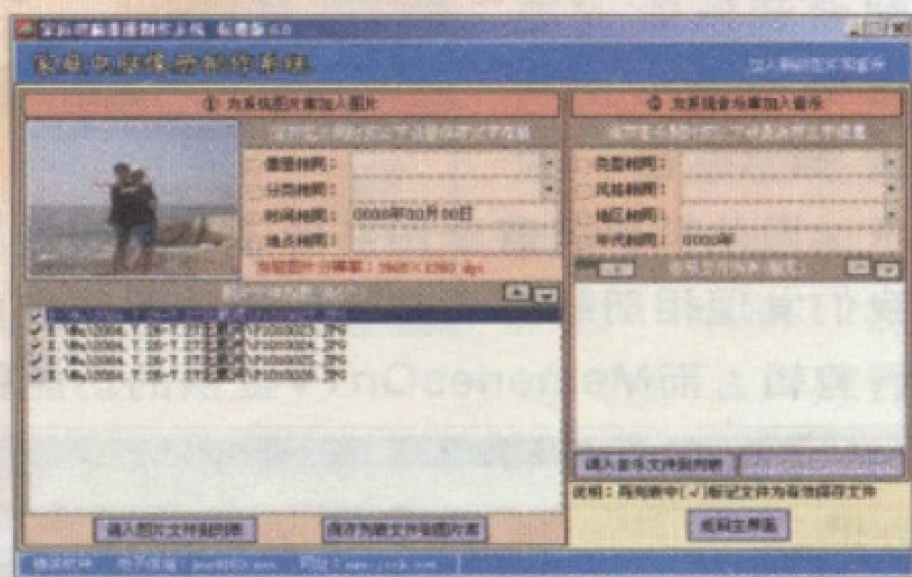


图2

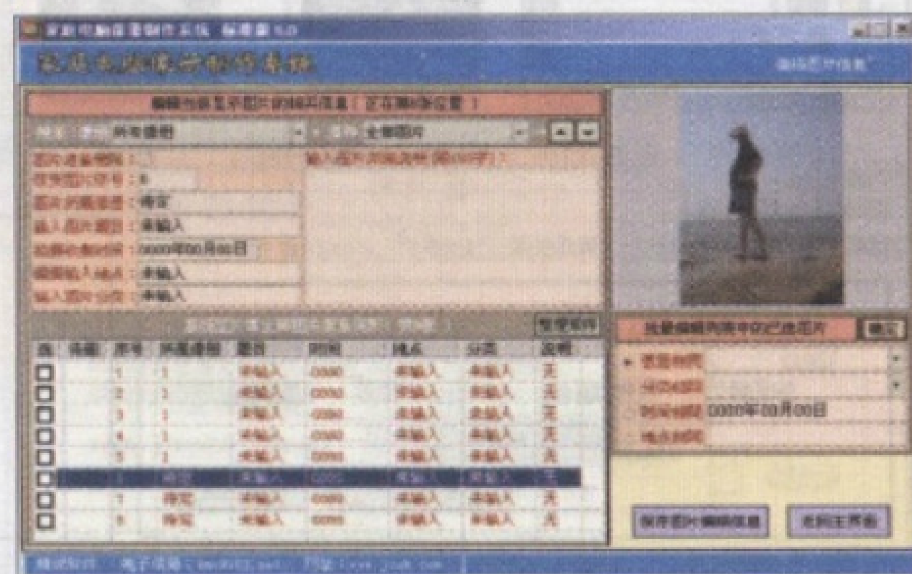


图3

3.友立拍拍烧（评分：1）

在选择导入后，单击添加文件的图标，会出现新建相片相册、视频相册、从数码相机获取以及成批收集，所具有的选项较为简单（图4）。选定好一个需要加入的类别后，会弹出类似资源管理器的界面（图5），在左侧的是文件路径选择与树状图文件夹选项，右侧则是选定文件夹内的文件信息（仅能显示所支持图片格式的缩略图）。Ulead DVD 拍拍烧3\Content\Image默认图片路径下存有软件自带的一些精美图片，可供初学者练习制作相册时使用。所谓的成批收集（图6）也仅仅是将默认路径指向了C:\Documents and Settings\用户名\My Documents\My Pictures下，并不具有自动搜索本机内所有图片的功能。在添加图片过程中可建立不同的相册，分别导入不同的图片加以分类。在选择图片进行添加时，单击鼠标左键即可将选定图片添加到相册

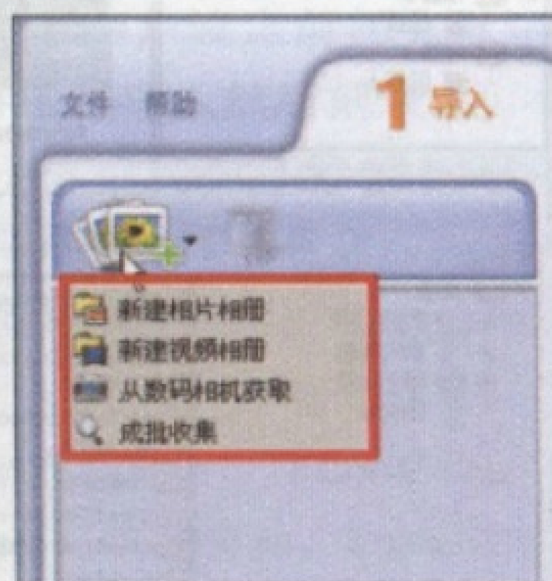


图4



图5

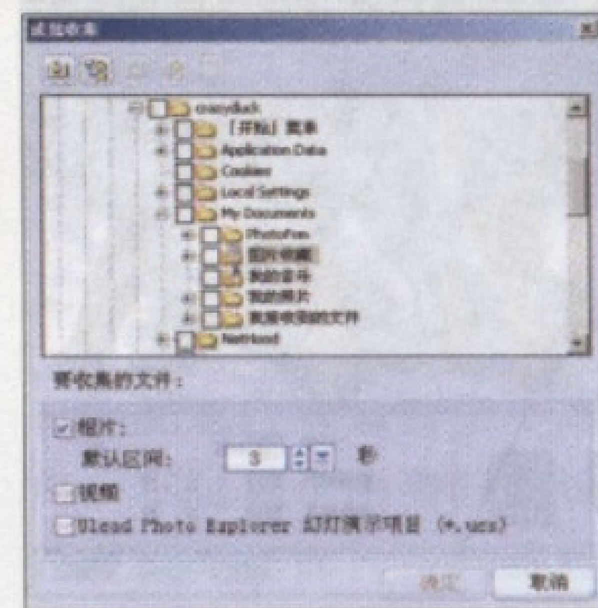


图6

中，如果使用双击进行选定，会使图片重复添加，对于习惯了Windows操作系统，双击选择文件的用户来说，极易产生单图多加的现象。

对于已经添加到相册内的图片，左右两侧均会显示其缩略图像，但左右两侧的操作功能并不相同。双击左侧的图片会以幻灯片形式播放，而双击右侧的图片则进入图片的装饰界面，可对其进行较为简单的傻瓜式修饰。

综上所述可以看出，所有相册制作软件在添加图片时，均采用手动添加的方式，在管理功能上比较单一，在对照片进行分类的过程也仅是通过所要制作的相册不同加以区分。虽然添加照片是制作相册软件的前期工作，也可能是软件厂商考虑到个人用户在制作电子相册之前，已经将心爱的图片进行过归类整理。无论如何，分类检索等照片管理功能过于单薄，会给相册软件的使用者带来较大的工作量，这说明虽然软件数量已经不少，但完全成熟的产品还欠缺。

其他：数码故事2004白金版、MemoriesOnTV、卡丽来相片VCD制作系统心动版、数码大师2005**评分：1**

二、相册制作（总分：5 权重：0.5）

1.MemoriesOnTV（评分：4）

从字面上看就知道这是一款将相片制作成视频在电视上播放的软件。MemoriesOnTV（图7）可以将相册制作



图7

成VCD或DVD视频，制作时按照软件拟定的步骤按照片、音乐、转场、菜单、刻录的顺序一步一步进行，不用太费神。MemoriesOnTV还有时间线视图，熟悉视频制作的用户用此视图更加得心应手。

软件在主界面上将制作相册分为“添加相片”“背景音乐”“转场特效”“交互菜单”“刻录”5步，用户使用起来可以明确进度，也可在每步明确可进行的设置。由于这种步骤可作为所有此类软件典型的使用方法，我们将详细介绍MemoriesOnTV的使用，其他软件可以举一反三。

（1）在“添加相片”页面点击左下角选择照片素材所在文件夹，将照片或视频拖动到右上角的素材区即添加了素材，左上的窗口是视频片断的管理，每个相册将在生成的DVD视频中单独作为一个章



图8

节，点击“设置交互菜单的张贴缩略图”可将选中的照片作为在DVD交互菜单中的章节缩略图，不设置则默认为第一张照片。在右上角的素材管理窗口，可对照片进行旋转，或点击“配置相片/视频设置”对单个照片添加转场和说明信息或进行裁减（图8）。选中“显示电视可视范围”可观看在电视上的实际效果区域。在所有步骤下，主界面最下方始终都有使用空间的信息，方便用户把握相册大小。此外，还可选择不保留原始文件以节约空间。

（2）在所有照片素材设定完毕后，点击中间的“背景音乐”（图9）设置背景音乐，点击“+”添加所需音乐，不过软件只能设定音量和音乐的淡入淡出及循环，点击“自动同步”可自动调整照片和转场时间以配合音乐的完整，但无法剪切音乐，因此需要将音乐用其他工具调整好后加入。事实上我们发现相册软件调整音乐的功能都很弱，普遍不能进行剪辑，而MemoriesOnTV提供的功能就是最典型的。

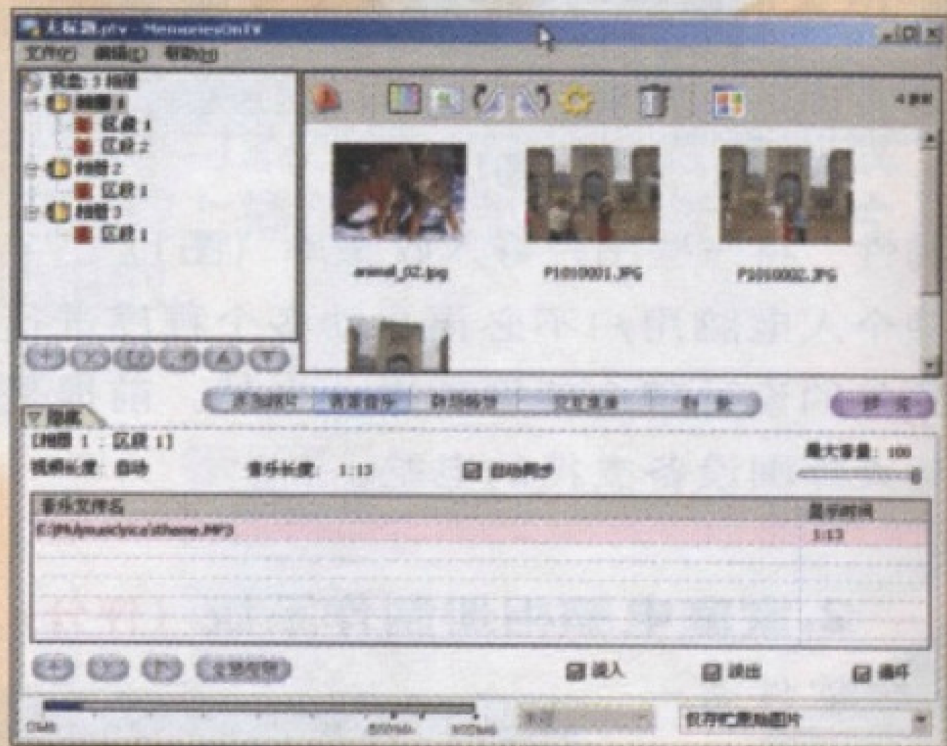


图9



图10

（3）点击“转场特效”（图10）制定适当的转场使得照片放映更有动感而不枯燥（也可在第一步针对每张照片设置）。如果在第二步选择了自动同步，转场及相片效果时间将由软件自动设定，不可更改。而在素材管理器中点击最后的视图按钮选择“时间线视图”（图11）在相片之间设定不同的转场，这是最简单的分别设置做法，当然，也可以点击“全部随机”按钮将选择留给电脑而又不会显得重复。



图11

（4）作为DVD（或VCD）视频，前端的菜单自然非常重要。MemoriesOnTV专门有一步制作视频的交互菜单。点击“交互菜单”按钮（图12）菜单的预览就出现在右上方，软件会根据相册数量自动生成菜单上的视频预览窗口。软件提供了47个菜单模版，也可以自定义菜单在主界面下方设置背景图片和背景音乐，如果要进行更详细的设置可点击“编辑”按钮（图13）打开编辑窗口直接编辑模版（zip文件）。



图12



图13

（5）软件可将相册制作成视频文件、可在电视上播放的VCD及DVD镜像或直接将相册刻录到光盘（DVD需要安装MPEG2插件），具体操作在“刻录”页面（图14）可以清晰明了地看到。在左上方设置视频选项前面为PAL，然后视用户需要选择VCD或DVD。下面的选项可设置制作成光盘或光盘镜像（bin格式）或MPEG文件（每个相册一个文件）。

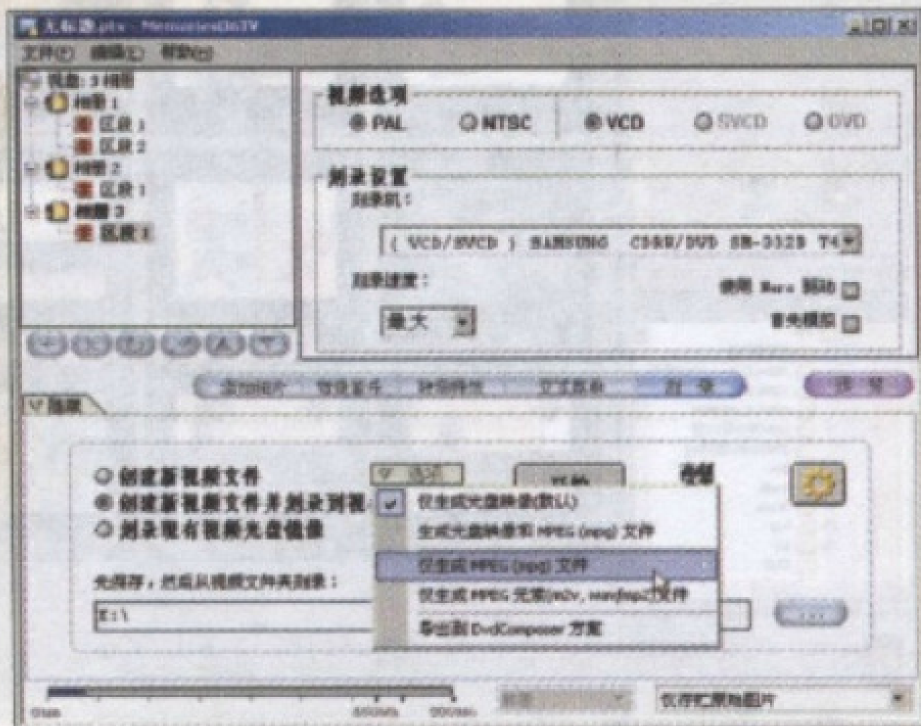


图14

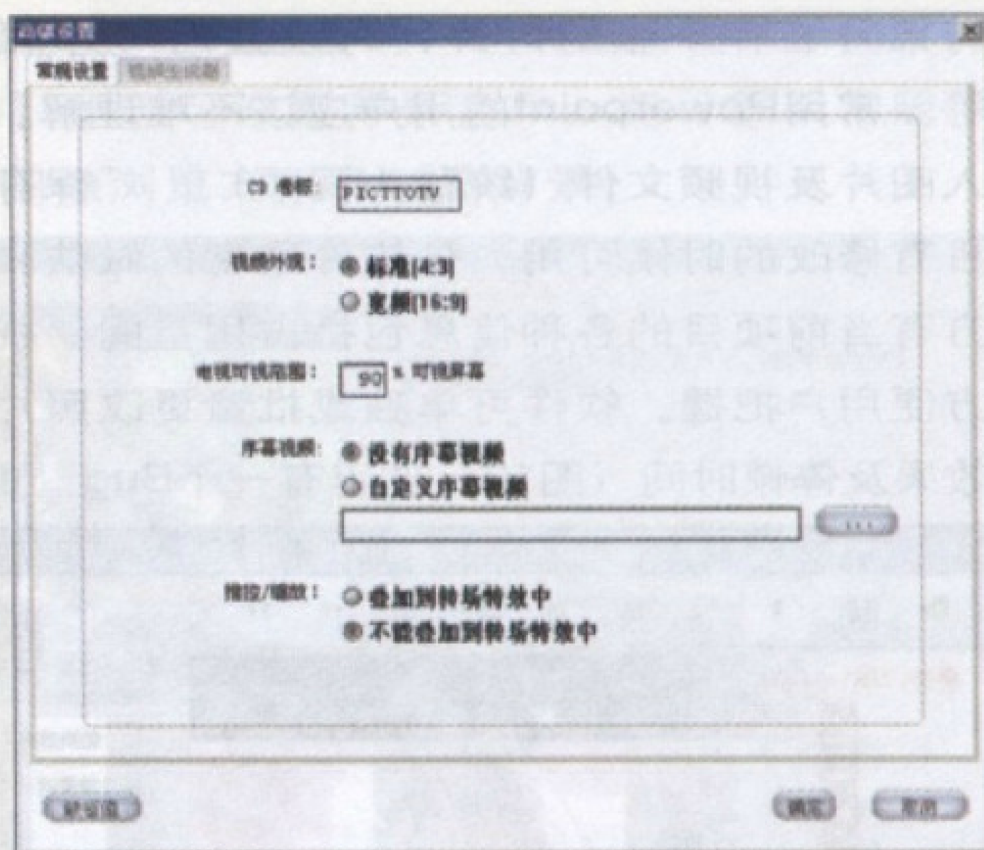


图15

点击“高级”（图15）可设置是否采用宽屏幕、定义序幕视频以及视频编码方案等。

MemoriesOnTV的特点在于任何时候都可以点击“预览”查看效果，那些必要的设置在用户设定前都有默认值，最简单的相册制作只需要将相片导入然后刻录。

电视制式（PAL和NTSC）

视频信号是一种模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于接收端正确地显示图像。信号的细节取决于应用的视频标准或者“制式”，目前全球有三大制式：NTSC（美国全国电视标准委员会，National Television Standards Committee）、PAL（逐行倒相，Phase Alternate Line）以及SECAM（法国采用的一种电视制式，比较少见）。视频不能在不同制式的电视机上播放，中国内地使用PAL制式，在制作时只需保持默认即可。

2.数码故事2004白金版（评分：4）

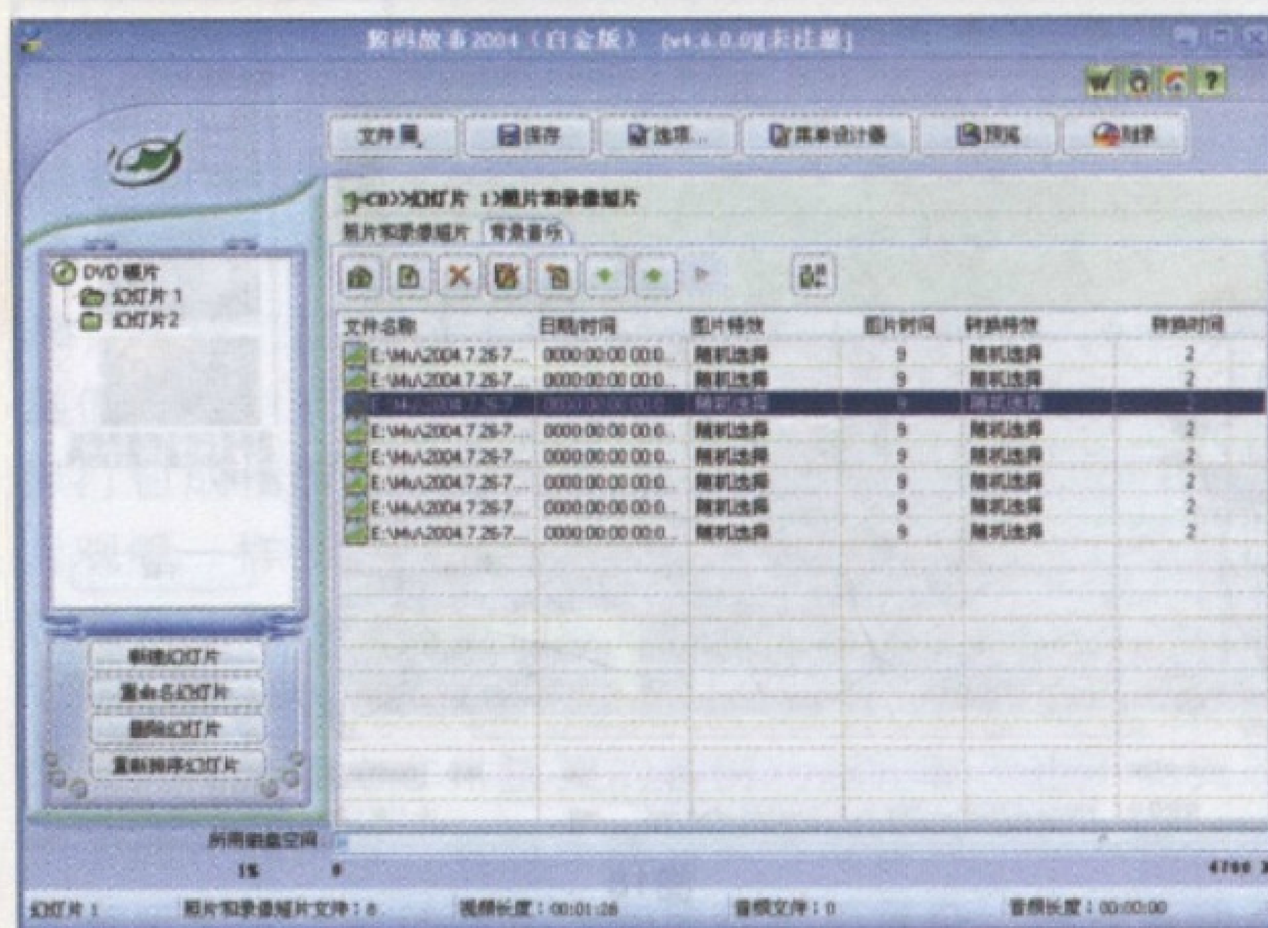


图16

数码故事（图16）在相册制作上有强大的功能，拥有的配置向导适合于不愿在软件配置上花太多力气的用户，不过这个向导只能设定配置（也可点击“设置”在设置页面更改），并不能通过向导直接制作相册。数码故事将相册制作成视频VCD或DVD在电视上播放，可

与家人一同观看。

在视频相册制作上，数码故事还是非常强大的。软件将照片当作一张幻灯片，可设置幻灯片的播放和切换等，常用Powerpoint的用户应该不难理解。软件支持导入图片及视频文件（统称为视频），“保存”按钮在项目有修改的时候可用，是软件通常的做法。在主界面下方有当前项目的各种信息包括占用空间、视频时间等，方便用户把握。软件可单独或批量更改照片效果、转场效果及停顿时间（图17，这里有一个Bug，更改了照片特



图17

效时间退出后不会在主界面相应项上显示出来，更改查看方式到缩略图再改回来就能看到时间已经更改），还可对照片进行简单的编辑如旋转和裁减，也可添加说明文字或从照片中直接提取EXIF信息。但这里缺少为照片添加边框和背景等功能，特别是类似大头贴的照片边框和修饰我们认为是必要的。相册中可使用音乐作为背景，但软件对音乐的支持较弱，仅有简单的调整，可以自动同步视频和音乐。事实上相册软件对音乐的支持都类似于数码故事。



图18

为了制作DVD视频，软件还提供专门的菜单设计器（图18），甚至可以自行更改背景图片和音乐，只是无法修改视频预览框。软件提供了一些菜单模版，也可以从网上下载更多的模版。

数码相册的分类

数码相册大致可分为可执行的相册（EXE和SCR）与视频相册，前者可以说是将照片重新组织安排，加上一些过渡和特效然后打包而成，其优点是照片可以放大到原大小，细节及其他信息都完全保留，查找起来也方便（如果制作软件允许的话）。后者是将静态照片加上过渡和特效转成视频格式，优点是可使用VCD和DVD机在电视上播放，由于视频的分辨率限制，照片被缩小了所以细节损失不少。而在照片特效、多媒体搭配等方面实际上只视软件功能而定。至于所用空间，由于目前数码照片都在1MB以上，同样的照片制作出的两种相册大小不会相差很多。

3.PhotoFamily（评分：3.5）

PhotoFamily（图19）是明基（BenQ）出品，与前

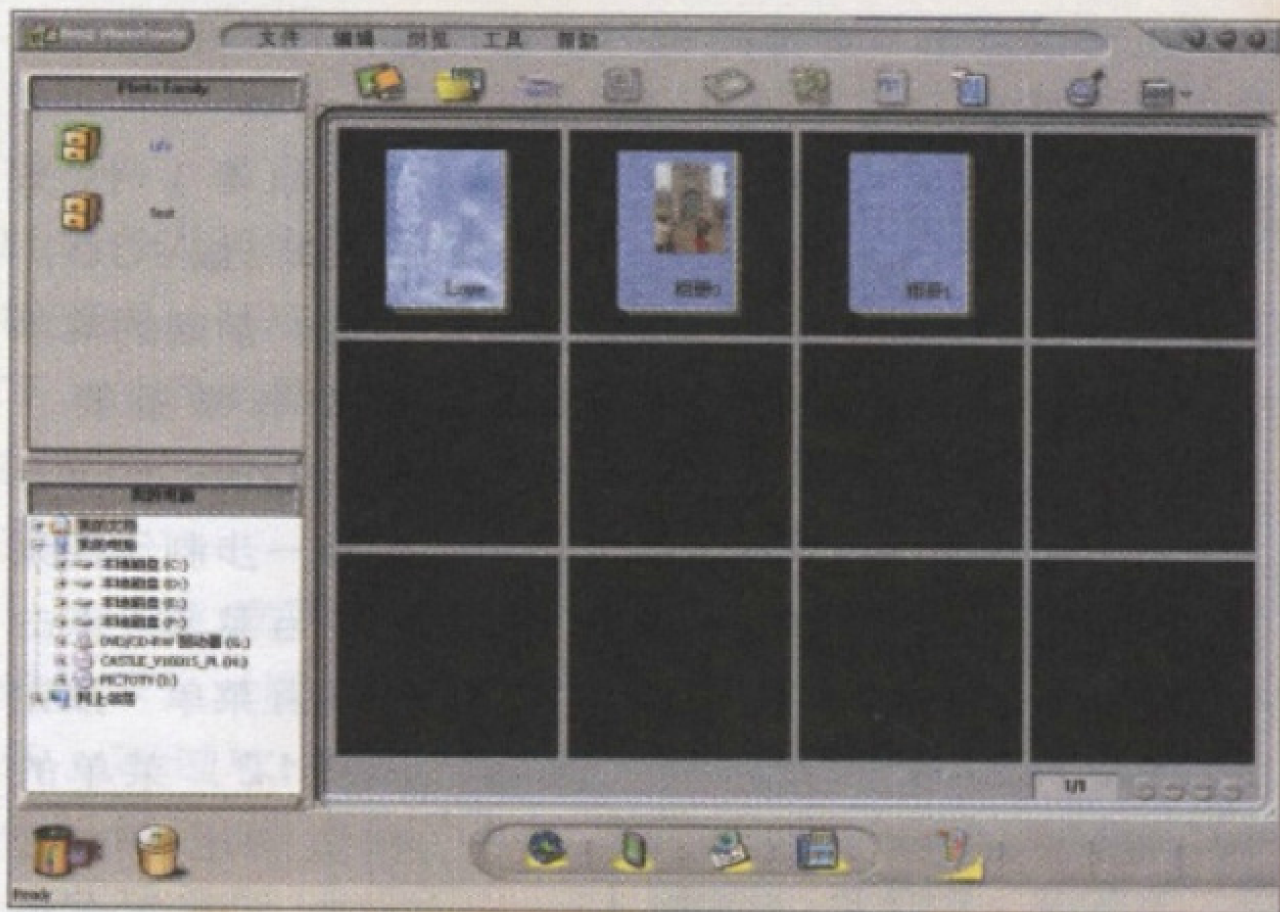


图19

两款不同，PhotoFamily真正模拟了实际相册的特点，可制作成用鼠标翻动的电子相册，也许这才叫作真正的“电子相册”。当然，PhotoFamily也可以将相册以AVI格式导出，不过这个功能还比较简单，不足与其他软件相比。

软件操作非常简单，双击左上方的相册柜将其展开，点击“新相册”按钮新建一个相册，然后在左下方打开照片所在文件夹，所有照片即出现在右边窗口，用类似资源管理器中的拖动（图20）功能就可将所选照片加入



图20

相册（可用ALT多选，Ctrl+A全选，但Shift键无效），或在相册上选择右键菜单的“导入图像”。


图21


图22

双击相册便可以像看书一样欣赏照片，每部相册类似于一本书，而且还有目录，图片缩略图和名称显示在目录上（图21），点击即可将图片放大观看，而且还有翻页动作和声音，给人真实的感觉，如果觉得照片显示过小，还可以点击“图像浏览”全屏查看，可用鼠标拖动查看局部。软件在设计上比较简单，重点放在对照片本身的编辑上。在界面上双击相册或文件夹中的图片即可单独查看（图22），左边几个键是相册播放的控制键，还支持自动播放。点击“编辑图像”按钮可对图像进行编辑，这里的功能比其他相册软件要多很多（图23），大致可分为“调节”“特效”“变形”“趣味合成”4


图23

类，每项功能都有例图显示，用户容易理解，而在相册视图点击“编辑”按钮可将相册

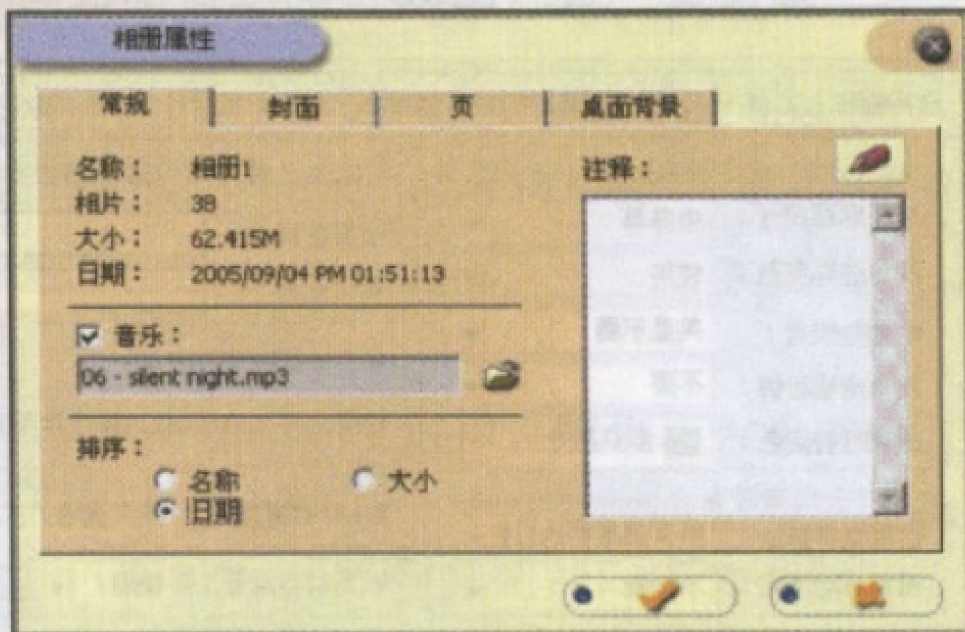


图24

中全部图片导入到编辑器，更加方便。在“编辑”菜单上选择“添加音乐”还可设置背景音乐（这种与多媒体的结合似乎是此类软件必备的）。选择右键菜单的“属性”（图24）不但可设置背景音乐，还可重新将照片排序、设定图像浏览方式及浏览背景。



图25

右键菜单中选择“打包成AVI”可利用向导将相册导出为AVI文件（图25），而且可调用Nero（5.0以上版本）刻录。但其导出功能比较简单，只能设置图片停留时间、视频尺寸等，连基本的转场和编码设置都不支持。更不可理解的是，相册中的照片无法删除，是个只进不出的“黑洞”。不过值得赞赏的是，软件还可以将相册打包为EXE文件（图26，选择“工具”菜单中的“打包”相册），用于与朋友们共享，且不需对方安装PhotoFamily，这里可以选择打包成相册或幻灯片，选择相册则与在PhotoFamily上观看一样，打包成幻灯片则是直接全屏浏览，令人惊奇的是，这时有随机的转场效果。

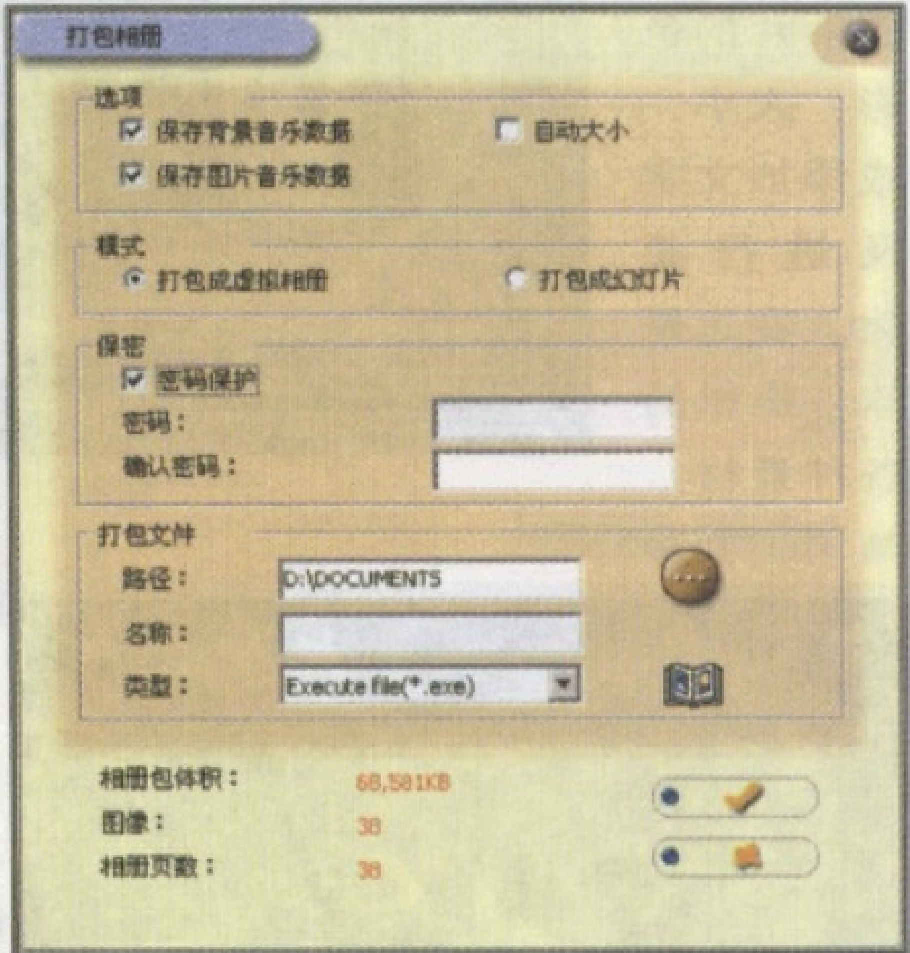


图26

这种软件实际上是将数码照片进行分类整理，只是缺乏在资料管理中非常重要的备份功能，软件也不能更改相册的存放位置，甚至不能查看存放位置，在人性化方面有所欠缺。软件的操作和原理都不复杂，用户多动几下鼠标就能全部明白。

4.卡丽来相片VCD制作系统（评分：2）

顾名思义，这也是一款制作视频相册的软件（图27），如果习惯于一些比较专业的视频编辑软件就会发觉这个界面似曾相识。软件附带的资源比较丰富，但相

关功能偏弱，操作也稍嫌复杂。



图27

在左上区域点右键选择“导入”将所需照片导入到项目中，然后就可以将这些素材拖动到底部的时间线上，这个时间线上的照片就是生成视频所用，每张照片相当于MemoriesOnTV中的一张幻灯片。从图27软件主界面图中部的预览效果可以看出，所有照片自动默认有背景边框。点击预览区域下面的锁链图标（图28）可将当前照片设定为可编辑状态，这时可以用旁边的工具调整照片的色彩、大小，或添加文字及进行柔化。右边是软件提供的各种素材，其中“背景”项直接拖动到时间线中，而“前景”和“裁剪”必须使照片处于可编辑状态，以便拖动到中间的预览窗口中（图29）。不过软件不能更改照片显示时间，转场效果也由软件随机设定，用户没有一点自由。唯一有意思的是可以添加动态前景（图30），点击右下角的“设置动态前景”即可打开设置对话框（图31）。

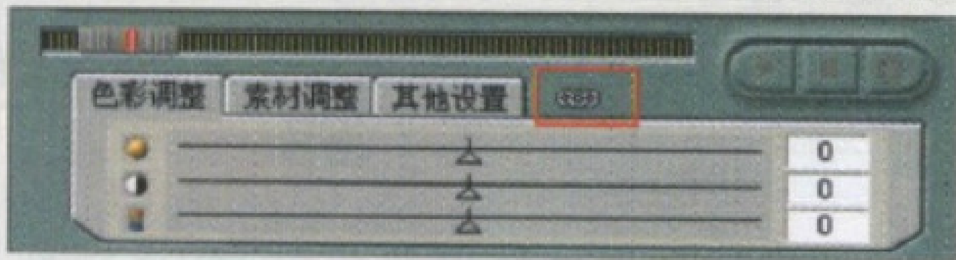


图28



图29



图30

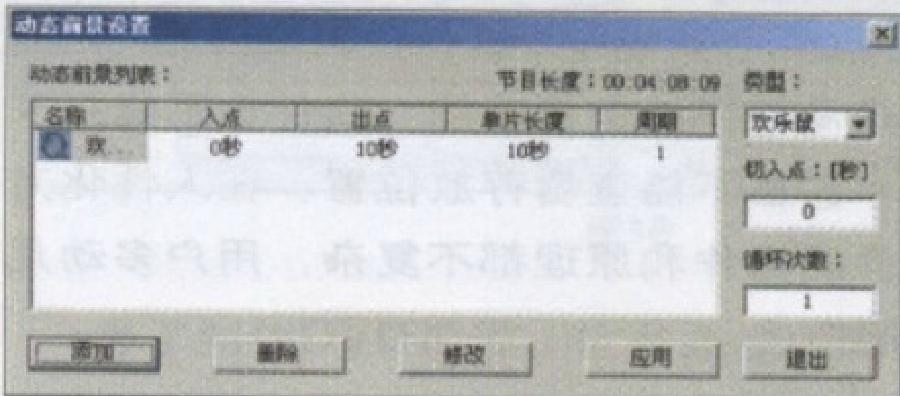


图31

软件对音乐的支持很简单，提供几个模版了事，不能导入外部音频文件，软件自动重复播放照片以匹配音乐时间。相册可导出为MPEG或AVI文件，如果采用AVI格式可以设置尺寸、编码等，但使用MPEG则没有任何相关设置，全部使用默认。

总体来说，卡丽来相片VCD制作系统提供了丰富的素材，可制作出漂亮的视频相册，但其可更改的设置少得让人难以接受。

5.数码大师（评分：3）

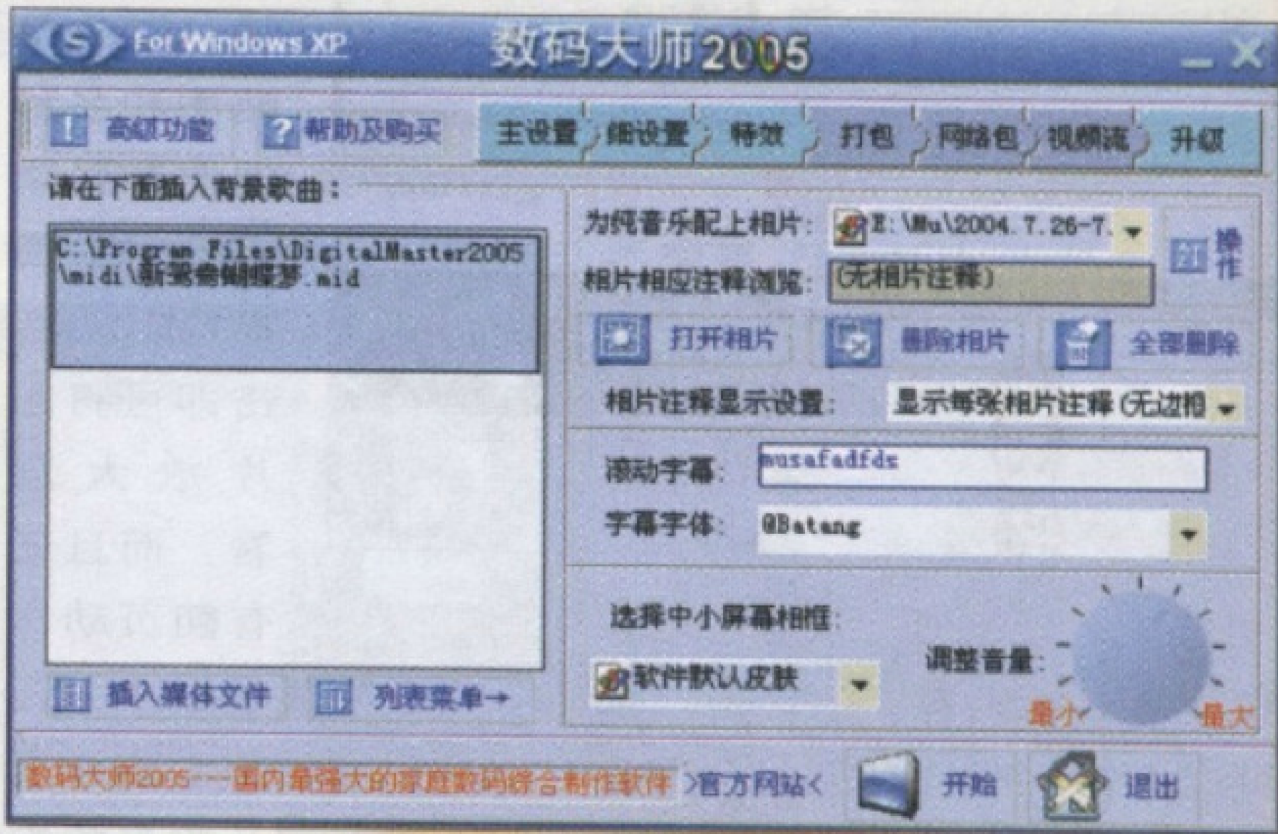


图32

数码大师（图32）可以说为能分享数码照片花了不少功夫，其为相册提供多种打包技术，用户可根据目的选择，自然也包括EXE和视频AVI，比较特别的是可制作网页相册。最开始时还可选择是否制作屏保，此项功能比较强大。

软件不是以步骤而是以设置和目的为分类进行相册制作，对软件不熟悉的用户会有手足无措之感，但熟悉之后只管进行各项设置，最终预览效果也比较方便。软件同样支持背景音乐、转场及照片特效，特别支持滚动字幕。此外，高级功能中可保存所有设置应用于不同的相册，还有一些与相册制作无关的功能。

软件的“主设置”页（见图32）可进行媒体文件选择，配上背景音乐，只使用主设置页也可以制作简单的相册。软件支持包括Flash和流媒体在内的多种媒体文件，甚至还能使用媒体文件列表导入背景音乐（与其说是音乐配合相片，不如说用相片配合媒体）。在该设置页内可设置滚动字幕、相片注释、音乐音量等。

“细设置”页（图33）的项目都很简单，而且软件

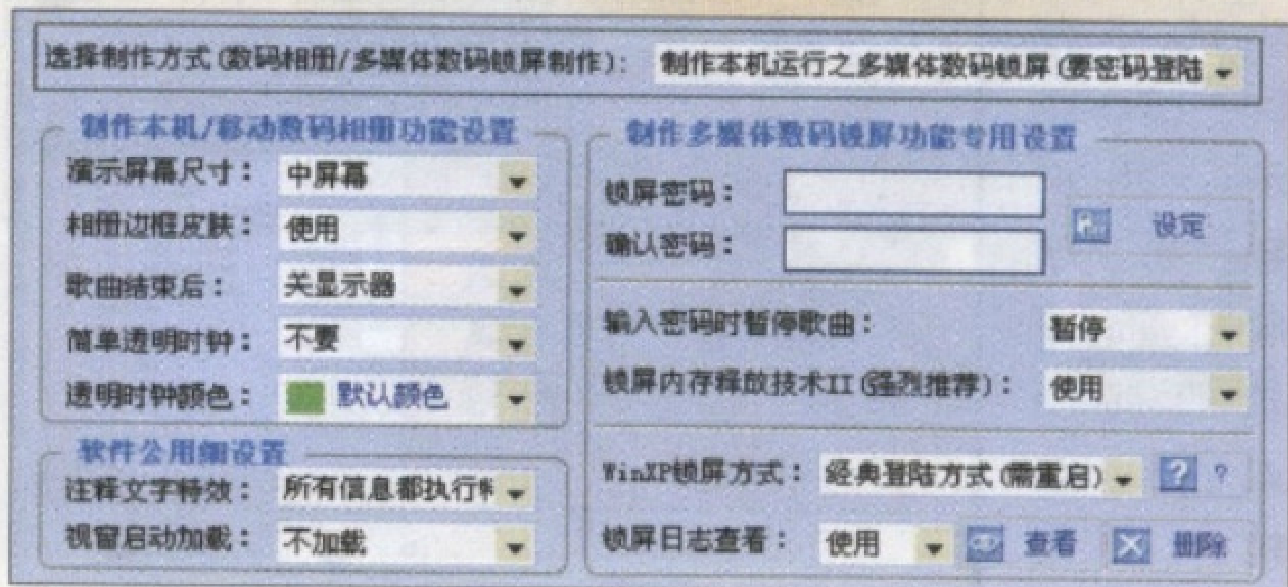


图33

都有提示，不多作介绍。只是如果最上面选择“制作本机运行之多媒体数码锁屏”就会激活右边的相关设置，之后点击“开始”即可进入被相册锁屏状态，要解锁必须按Enter后输入密码才能回到桌面，这项功能必须打开数码大师才可使用，我们认为如果能导出为一个EXE文件随时使用要更好些。



图34

“特效”页（图34）可以选择几十种特效，每种都有例子演示，这些特效是相册和屏幕锁共用，此外还有视频相册专用的40种特效，相当丰富。这里还可以设置相片停留时间等。

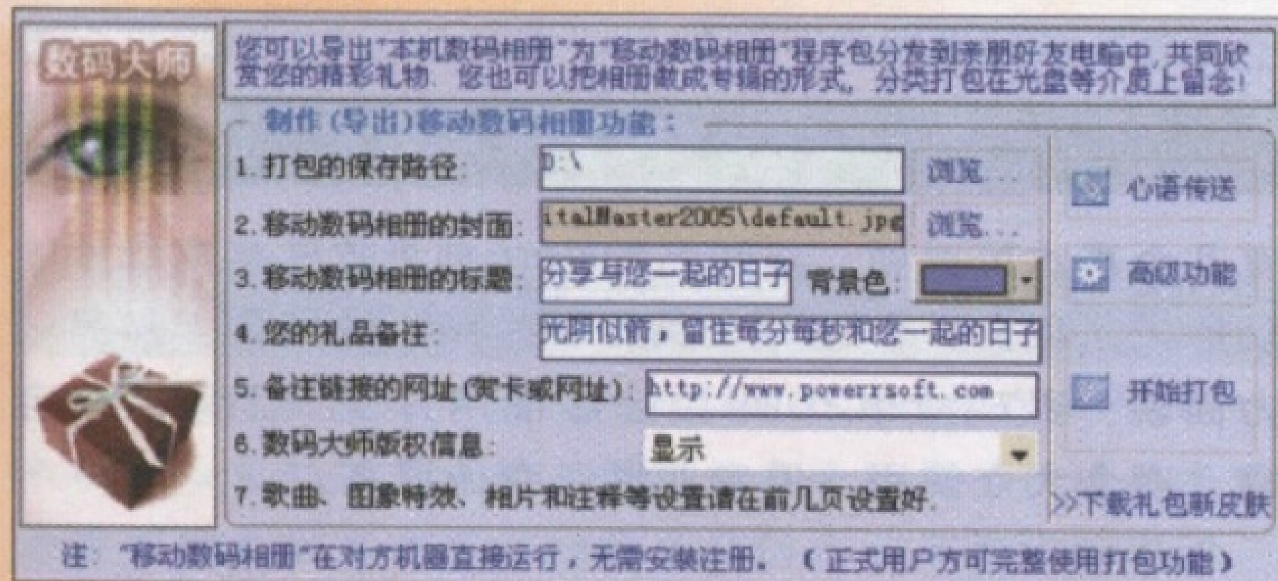


图35

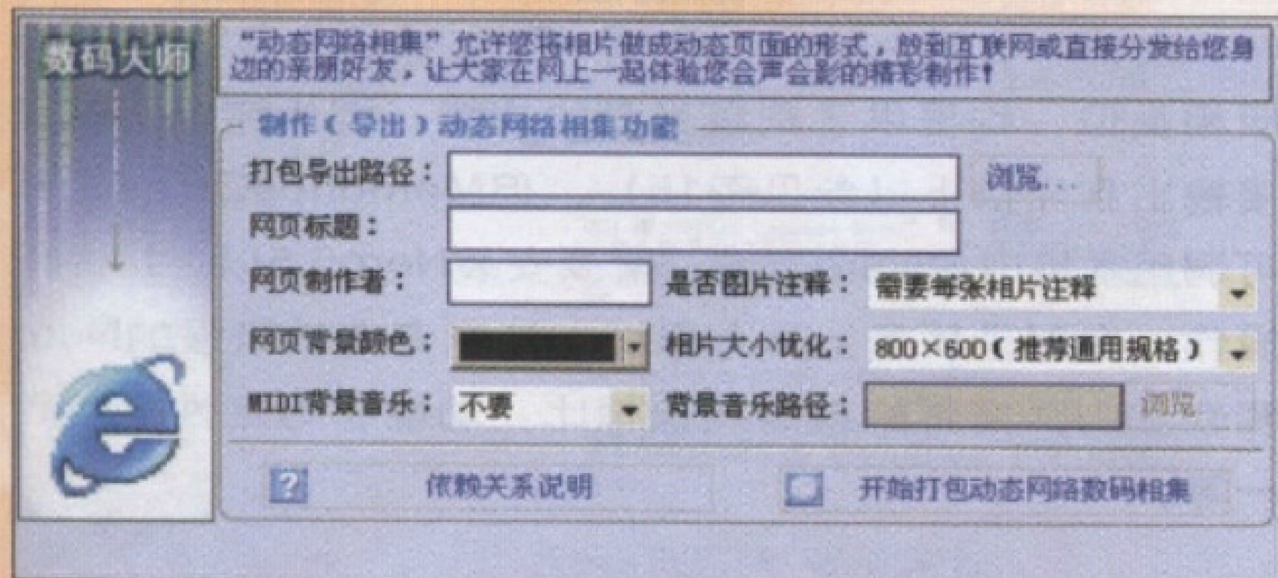


图36

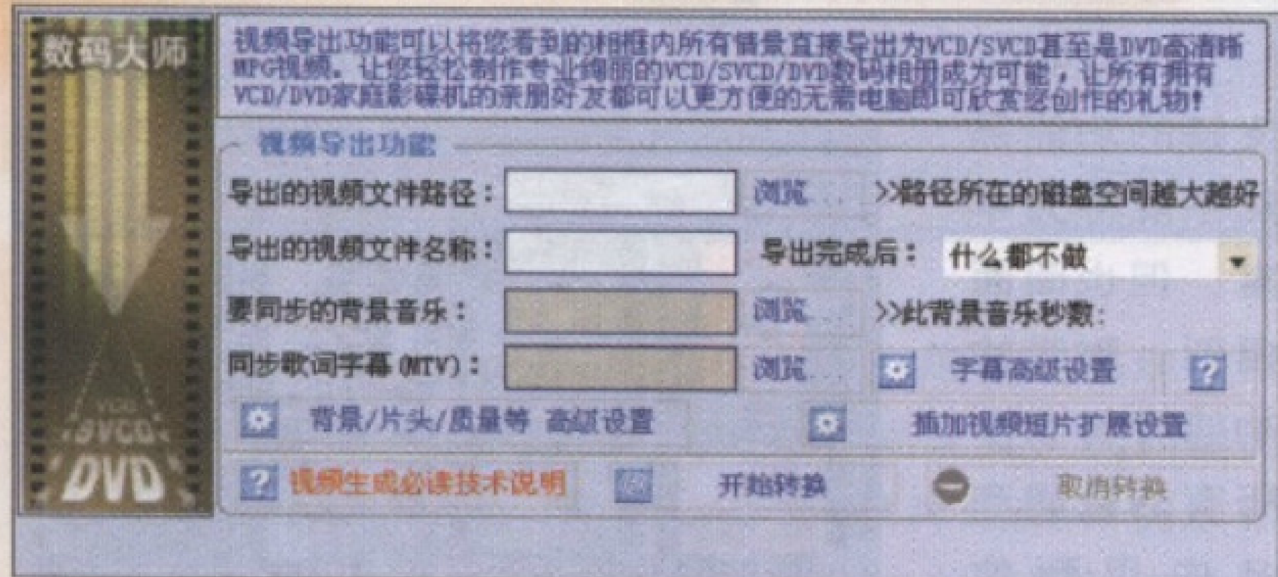


图37

之后要做的就是导出相册了，软件提供三大类方案，包括“移动数码相册”（图35）“动态网络相集”（图36）和“视频”（图37）。程序产生的EXE文件实际上只是将所有资源压缩，使用时解压缩，也可以只是将资源收集到文件夹而并不压缩打包。

6.家庭电脑相册制作系统（评分：2.5）



图38

软件的主界面（图38）看起来非常简单，只有按加入图片和音乐、编辑图片、编辑音乐、生成相册步骤排列的几个按钮。从名字上看这是一款专职相册制作软件，针对每张照片信息的功能非常多，包括拍摄地点、题目都可以设定。软件对音频的信息记录也非常详细，并且相册可以相片或音乐为主。

软件不能保存项目文件，也就是说必须一气呵成，好在对照片和音乐的处理都保存在媒体库中，不能保存的只是对素材的选择。软件的相册生成界面（图39）比较简单，可选择让照片匹配音乐时间或让音乐匹配照片时间，最后生成的相册是带有素材和一个EXE文件的文件夹。总体来看，软件以信息收集为主，不能对图片进行编辑，在其他特效等设置方面特别简单。不方便的一点在于每完成一步都必须返回主界面，并且每步结束后难以立即看到效果。

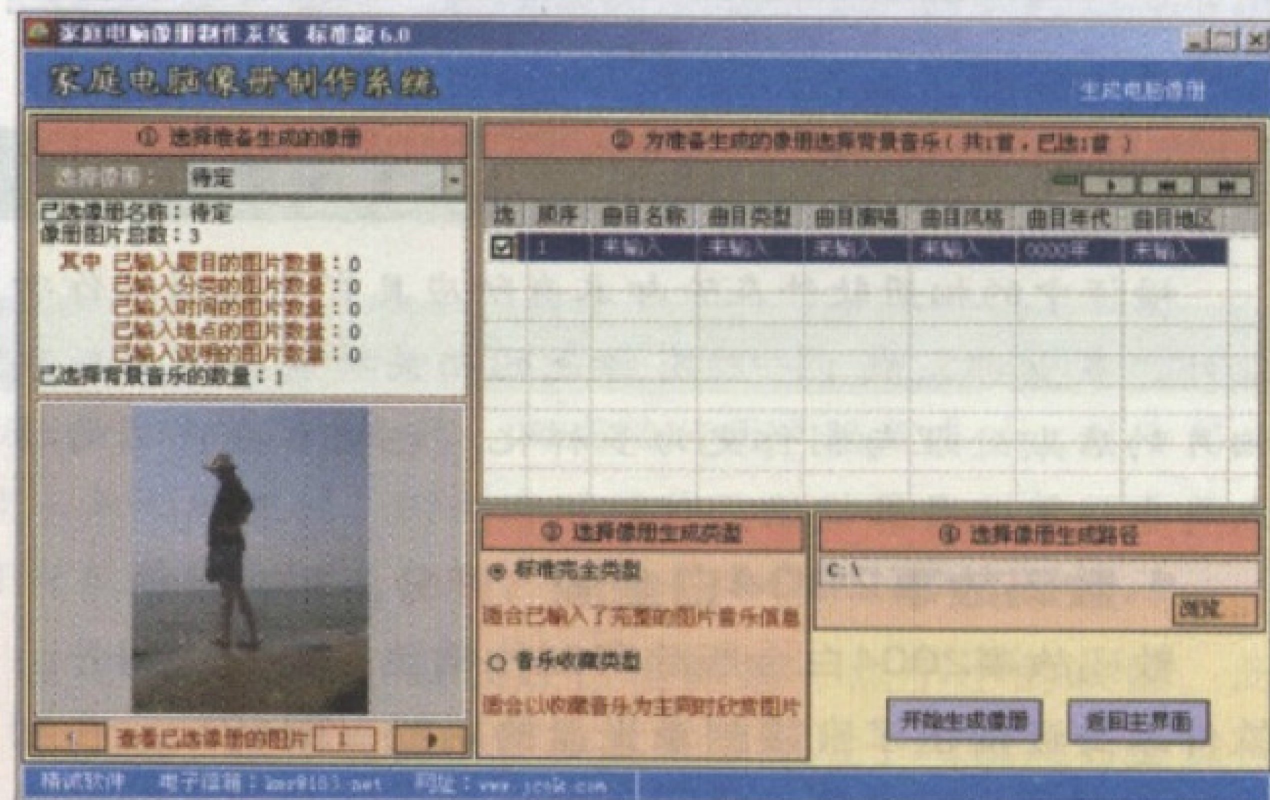


图39

7.友立拍拍烧（评分：3）



图40

友立公司在多媒体方面颇有造诣，拍拍烧很早以前就受到用户的欢迎。友立拍拍烧（图40）与大多数相册软件

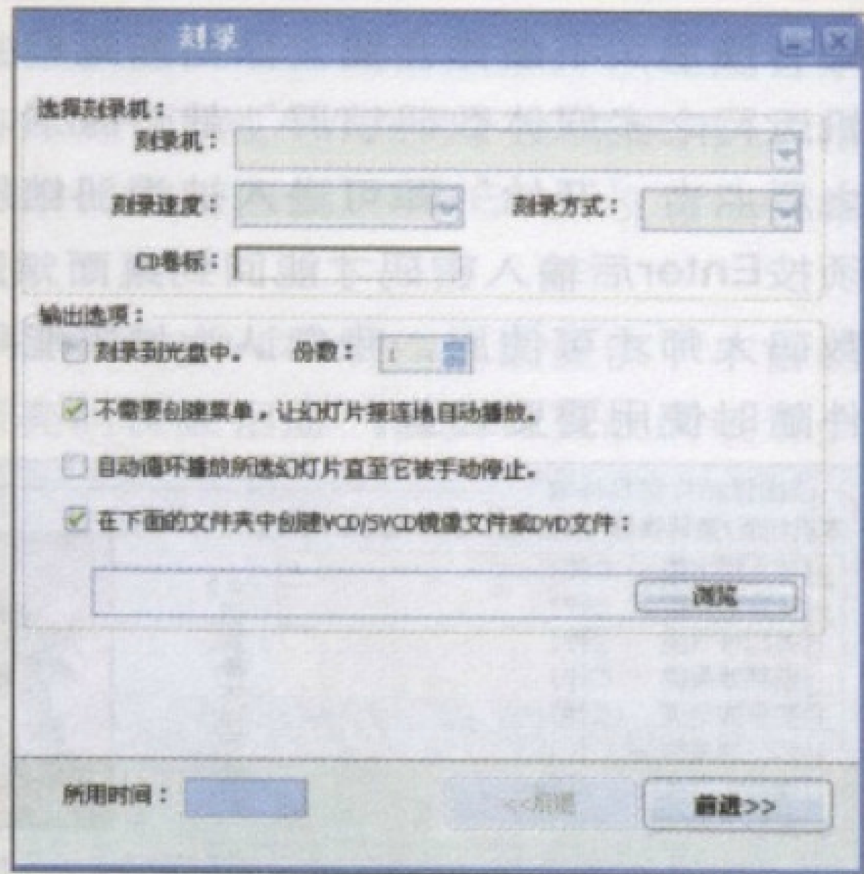
一样，都是按照步骤设定界面，毕竟这属于大众通用的软件，在设置和操作上不会过于复杂。

软件可制作视频相册，也可将DV等录制的视频片断拼合整理。软件可设置显示样式（边框）、转场等，但只能批量设置，没有针对各张照片单独的设置，有针对相片的一些调整功能，包括自动调整，总体来说功能较弱。



图41

软件将制作过程分为导入、主题、刻录3步，第一步（如图40）包括了对照片的一些简单处理。我们认为其"自动调整"功能在这里非常有用。此外，对图片的装饰功能可选择卡通或严肃的效果，显示出制作人的个性，软件的分割相册功能可将选中项目之后的所有照片移动到一个新建相册里，这个功能虽然新奇，但我们认为实用性有限。主题步骤（图41）软件提供了多个模版，允许自定义主题背景，而且背景也可自定义图片或视频，但不能随意更改元件位置，限制了用户的发挥。在"相册"里是照片时间和背景音乐的设定。


图42

三、特色功能（总分：5 权重：0.15）

横评中的相册软件在除却本身所应具有的相册制作功能外，多少都集成了一些有特色的相关功能，使得数码相片的后期处理与制作更为多样化，也使自身产品的特点与市场定位更加突出。

1.数码故事2004白金版（评分：2）

数码故事2004白金版除可制作精美的电子相册外，软件本身还提供了直接刻录光盘的功能（图42）。在制作完相册后，可直接选择界面右上角的图标进行刻录操作。数码故事2004白金版是一款国产PTV刻录软件，在内置功能与制式转换上都较符合国内用户需求。能将数码照片直接转成VCD/DVD/SVCD等格式（图43），配

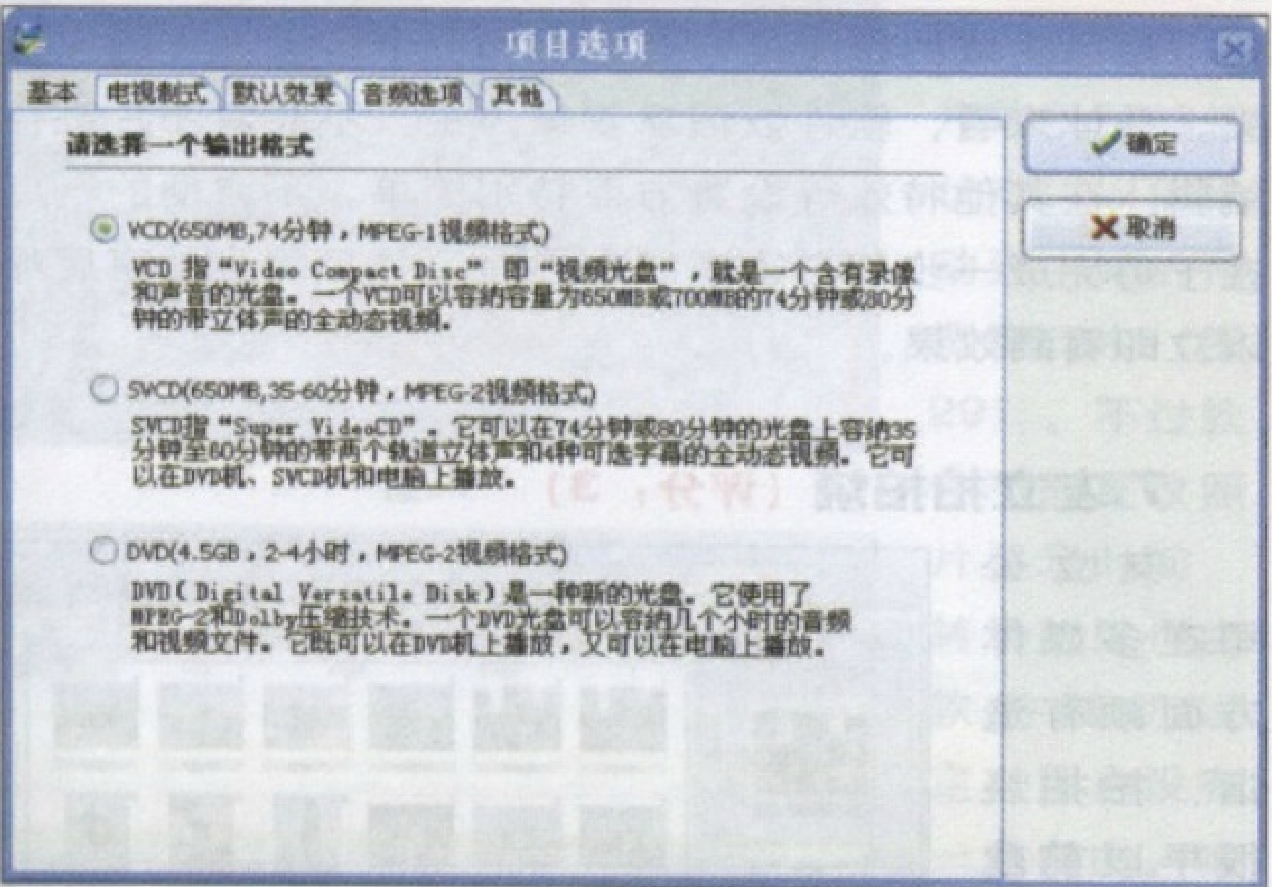


图43

合自行添加的字幕、背景音乐与转换效果，可在电视上尽心欣赏自导自演的PTV，与家人共享数码生活带来的乐趣。

启动刻录界面，可以看出整体设置项目较为简单，仅有几个基本可选项，与知名的Nero刻录软件丰富细致的功能无法相比，但也可以满足一般用户的需要，从另一方面说，数码故事2004白金版使用方便，上手较为容易，适合大众使用，但专业性还有待提高。

2.MemoriesOnTV（评分：2）

在特色功能上MemoriesOnTV与数码故事2004白金版相类似，均提供了刻录光盘的功能，制作完毕后可直接输出到光盘上（参见图15）。但MemoriesOnTV本身可调用本机内的Nero驱动（需要安装Nero5.5以上）进行操作，在刻录质量上更有保证，毕竟专业性较强的Nero和软件内部自带的刻录模块相比，功能和稳定性上均胜一筹。

3.PhotoFamily（评分：3）

作为明基（BenQ）出品的电子相册制作软件，所支持的功能虽然不能称为丰富，但也面面俱到。附带的功能可将家中所有的数码产品应用到位（图44）：在获取相片时，不仅可以将本机内所有数码相片一一


图44

导入，也可通过程序控制利用扫描仪将胶片传进电脑。简单修改过的照片可直接打印，可制作成理想中的相册，可上传到网络与大家共享（软件内置两个固定网址），也可以将照片以电子邮件形式发给贴心的朋友，传输到个人掌上电脑或是通过传真递送到亲爱的朋友身边，当然也可刻录成光盘长久收藏。与上面的MemoriesOnTV相类似，它也需要调用Nero（5.0以上版本）进行刻录。

4.卡丽来相片VCD制作系统（评分：3.5）



图45

从软件名字就可以看出，此软件是偏向于视频编辑的软件产品，在此不再赘述。较为有特色的是该软件不仅可将数码照片做成MPEG文件，还可通过添加背景音乐等途径做成卡拉OK文件（图45），在欣赏收藏成果时引吭高歌，不也是一件快事吗？

5.数码大师（评分：3.5）

数码大师为了迎接网络时代的到来下了很大的功夫，在网络分享上有着诸多设置（图46）。可将所有资源打包处理，但需要设计的项目较多，如打包路径、封

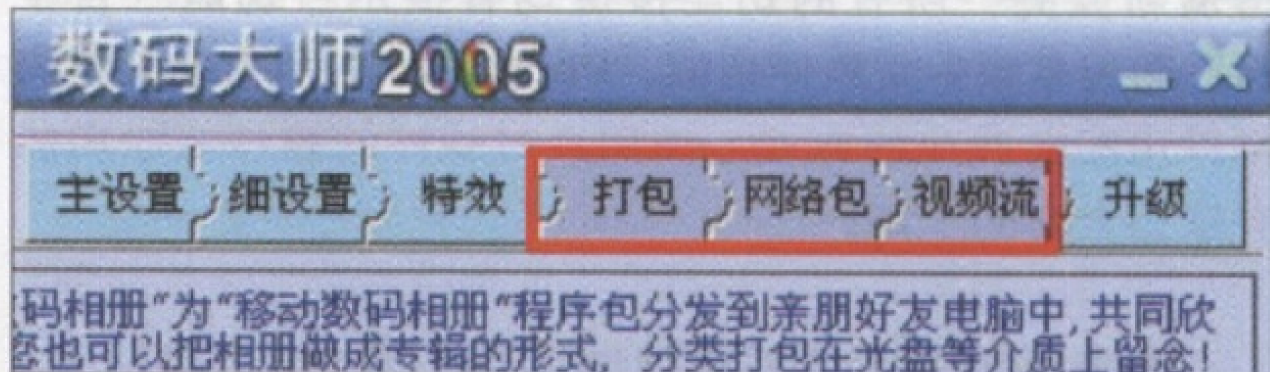


图46

面标题路径、上传网址、注释等均要设置，较杂乱的项目对初次使用软件的用户来说，会有无从下手的感觉。

其他：

家庭电脑相册制作系统没有提供额外功能。（评分：2）

友立拍拍烧仅提供了较简单的刻录机制。（评分：2）

从附加功能上说，两者在此次评测中并不占优势，仅提供了基本功能，对现在的用户来说，并不能引起他们太大的兴趣，希望后续产品能加以改进，使其自身产品在激烈的竞争中生存下去。

四、易用性（总分：5 权重：0.15）

一款好软件的功能无论多么强大，如果在易用性和上手度过于艰难，就如同一面高墙将用户隔离在外。对于用户来说，必要的功能注释与帮助信息会给用户快速熟悉软件带来很大的便利。例如桌面操作系统的霸主微软，每款产品在帮助文档里都有详细的介绍信息，只要仔细阅读，即可对软件进行相应操作，这也是微软赖以成功的秘诀。

1.数码故事2004白金版（评分：3.5）

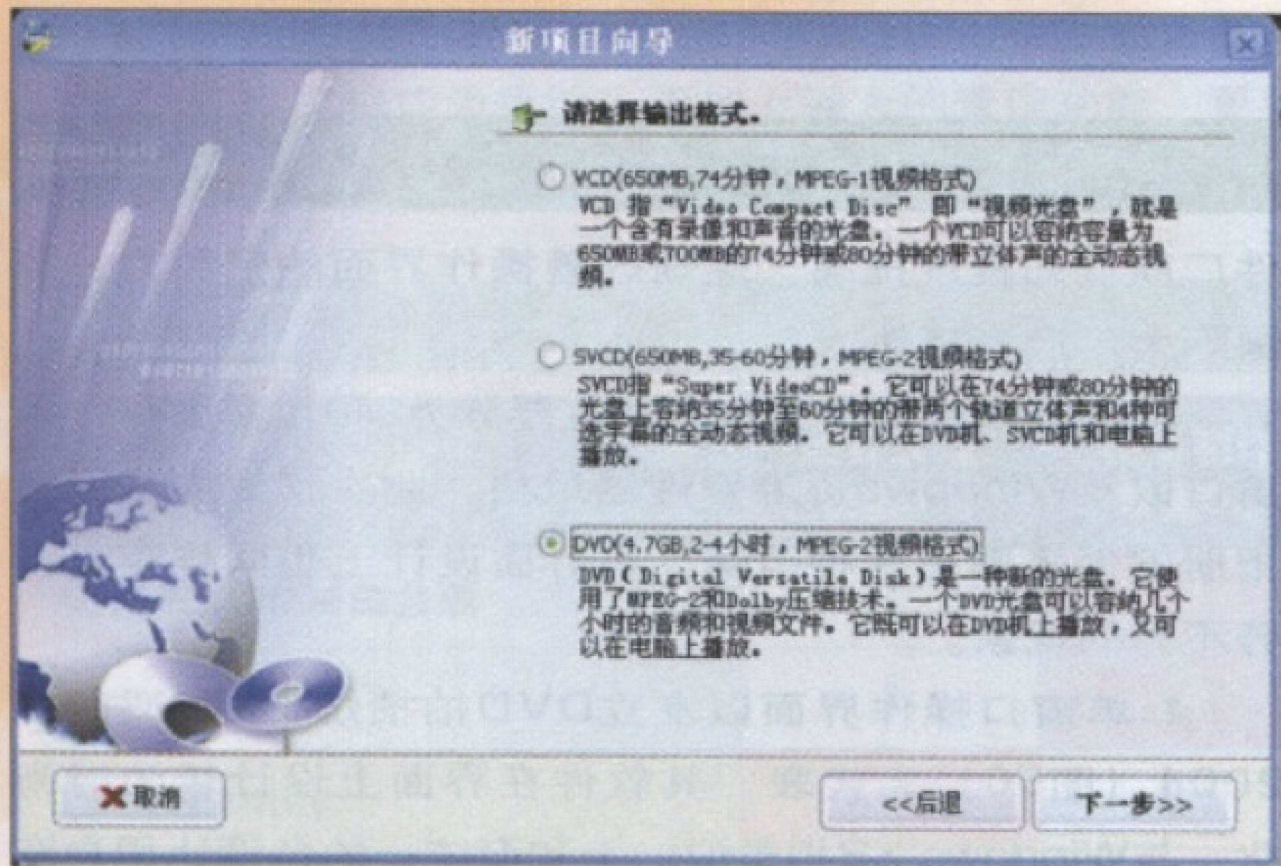


图47

第一次启动数码故事2004白金版，屏幕会出现使用向导（图47）指引用户进行简单的基础设置，例如输出格式、所在国家与电视制式、默认照片效果和切换效果、音频、屏幕显示文字等集相册制作与后期输出处理在内的诸多选项，其实也就是在初始状态下引导用户对软件内的选项进行设置，以达到用户的要求。在帮助文档中，以资源管理器形式对内容进行分类，用户可轻易查到所需要的信息，且在帮助文档中会经常提示一些小技巧，图文并茂的表达方式使用户更加容易接受。但在线支持功能并不是很好，也算是一点小小的缺憾。此外，由于鼠标右键功能及其有限，对于习惯用右键操作的Windows用户会有些不便。总的来说，数码故事2004白金版是一款易于上手、易于精通的大众型软件，合适普通家庭用户使用。

2.MemoriesOnTV（评分：3）

在操作上比数码故事2004白金版要方便一些，实现同一功能可以有不同的方法，操作的随意性增加不少。启动时显示的每日提示（图48），只要细心阅读会对初次使用软件的人有很大帮助，且提示信息可根据软件的了解程度来设置启用或关闭。MemoriesOnTV的界面与著名的看图软件ACDSee风格相同，易于使用。分为4个框体的界面配合明了的按钮，简单明白地告诉用户各自的用途。较为遗憾的是帮助中心为纯英文表示（毕竟来自国外），对于中国用户来说，远没有中文来的明白。而在操作上，MemoriesOnTV有大量的按钮和右键菜单，习惯Win-

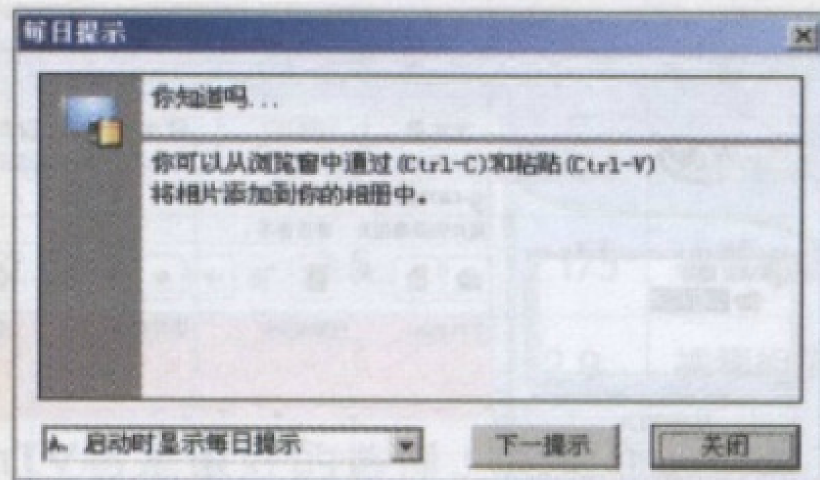


图48

dows操作的用户有很大的操作自由。

3.PhotoFamily（评分：3）

手绘的按钮图示与简单的规范化设计，使整个界面显得清新爽亮，所有的功能按键均有提示，功能一目了然。与大多数中文软件相似，PhotoFamily的帮助文档同样采用图文并茂的方式，使用户对软件的操作及应用能有较为全面的了解。

4.卡丽来相片VCD制作系统（评分：1.5）

功能的强大虽然值得称赞，但将简简单单几句介绍软件特点的话作为用户帮助手册，厂商的用心程度就值得商榷了。加之软件的各项功能并不简单，没有提示、没有帮助，会使初级用户很快厌烦摸索的过程。功能按钮的排列也并非按照一定的规范性进行相关定位，寻找起来较为麻烦。希望厂商能在提高软件水准的同时，打开软件使用的方便之门，不仅帮助用户对软件尽快上手，也在无形中提高本身的知名度。

5.数码大师（评分：3）

帮助文档非常详尽，手把手的教学不需花费较长的时间便可熟练应用。虽然密集的按钮布局感觉较为凌乱，

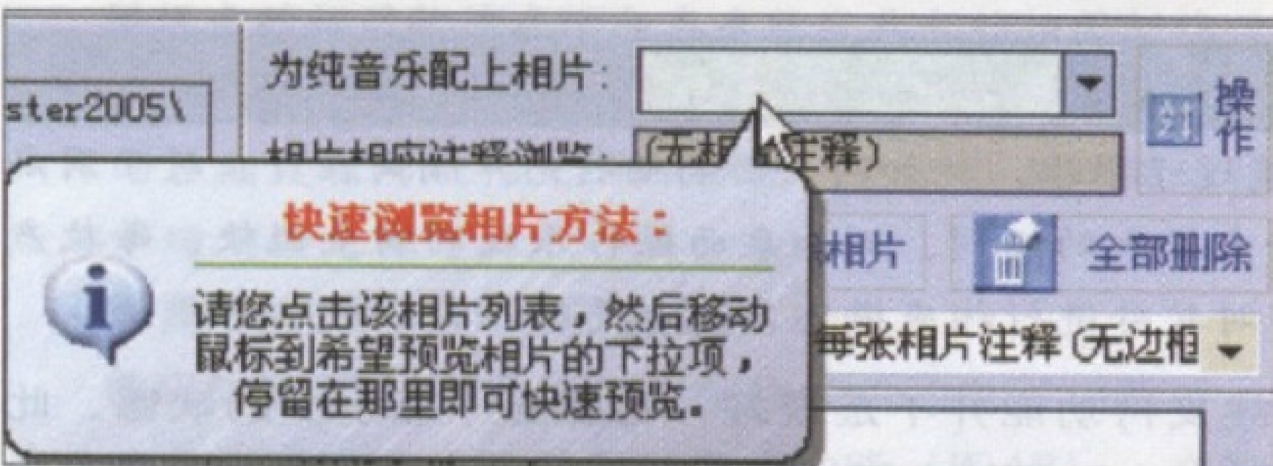


图49

但随处可见的帮助信息（图49）显示软件作者的用心之处。官方网站上的FAQ也可及时解决在使用过程中遇到的一些小问题，显然厂商为了发挥出软件的强大功能，在易用性上做出了精心的设计，但在界面与按钮位置设计上还需加强，使数码大师更贴心实用。可通过固定电话与多种银行卡进行软件注册，足不出户就可拥有数码大师。虽然软件界面并不大，但使用中我们发现其空间利用率相当高，各种提示、预览在该出现的地方出现，用户使用起来也不会有太大问题。

6.家庭电脑相册制作系统（评分：2.5）

“10分钟成为多媒体电脑相册制作大师”，主界面的广告语颇让人心动，但对一般用户来说，想在10分钟之内熟练此款软件的操作与功能恐怕并不容易，寻找不到帮助中心、连接不上软件的主页、没有提示、没有说明，软件的功能虽然简单，但并不是每个人都精通电脑，忽视了用户的需要，也就等于放弃了一部分用户。

7.友立拍拍烧（评分：4）

作为国际知名大厂，友立拍拍烧清新的界面、简洁的布局给人留下了深刻的印象。详尽的帮助、官方网站上在线答疑与FAQ无不看出友立以用户为本的端正态度。对比某些软件厂商，可明显比较出两者之间的实际差距。人性化与易用性始终是友立软件最基本的元素，随时可通过官方网站上以直销方式购买到心仪的产品，售前与售后一样重要，不仅仅是友立的市场营销战略，也是企业文化的一种体现。

五、操作界面（总分：5 权重：0.1）

操作界面是应用软件与用户之间交互最直接的层面，操作界面的好坏决定用户对软件的第一印象。而且设计良好的界面能引导用户自己完成相应操作，起到向导的作用。界面如同人的面孔，具有吸引用户的直接优势。设计合理的界面能给用户带来轻松愉悦的使用感受，相反由于界面设计的失败或设计者的不重视，会使用户有厌烦感。再实用强大的功能都可能在用户的敬而远之与放弃中付诸东流。与以往简陋不堪的界面相比，国内软

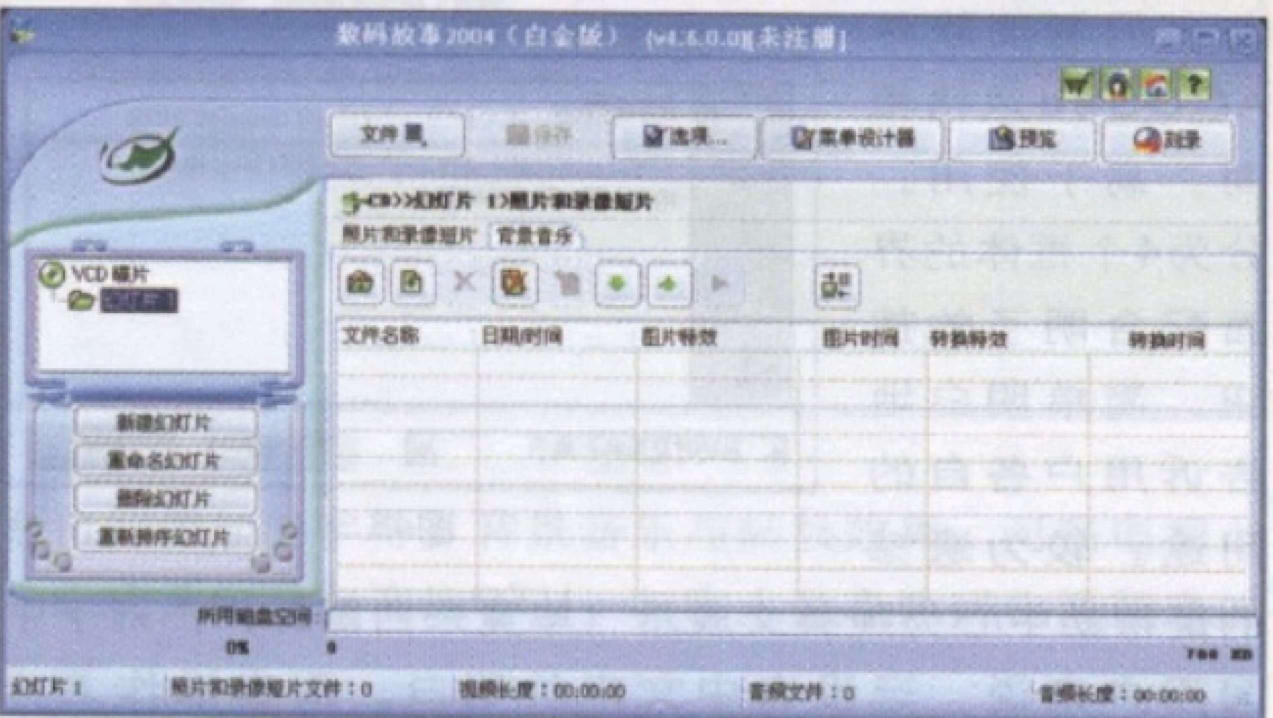


图50

件厂商认知程度提高，逐渐改善操作界面的亲和力，与国际大厂产品接轨。

目前主流的操作界面风格主要分为3种：多窗口、单窗口以及Windows资源管理器风格。此次横评中的所有相册软件多属后两种范畴，在界面设计上也同样存在良莠不齐的现象。

1.单窗口操作界面以友立DVD拍拍烧3与数码故事2004（图50）为代表，其软件在界面上设计较为时尚化，与Windows XP相类似、柔和而统一的色调让用户在软件使用过程中感觉舒心明快，精致合理的颜色搭配使用户在熟悉软件过程中不需要浪费较多的时间，简洁明了的操作界面、规范式的按钮设计能循序渐进地引导用户的使用流程。整体评测中并没有出现让工程师厌烦的心理。

友立DVD拍拍烧3与数码故事2004（评分：4）

2.当然，在单窗口设计的界面中，也有可以只能用“简单”来形容的软件操作界面，卡丽来相片VCD制作系统、家庭电脑相册制作系统与数码大师2005白金版，仅仅用窗口模式显示，无法最大化显示也使得观看照片变得颇为不便。家庭电脑相册制作系统（图51）色彩搭配反差



图51

较大，长时间使用较为刺眼；数码大师2005白金版虽然使用柔和的颜色，视觉上赏心悦目，但较小的空间内集成了过多的控制按钮，颇有些凌乱的感觉。

卡丽来相片VCD制作系统与家庭电脑相册制作系统（评分：1.5）

数码大师2005白金版（评分：1.5）

3.Windows资源管理器界面风格脱胎于微软操作系统的传统操作方式，均是以树状结果来显示所有文件夹与文件内容。只要在此树状结构中选取文件夹或文件，即可显示图像文件的可视化缩略图，用户能方便快速地进行打开、删除、移动、复制、查找等各项操作，对于熟悉Windows系统的人来说最简单不过。当然，简便直观的操作使许多软件无法完全抛弃资源管理器界面风格，或多或少地在内部添加了类似的界面。属于单窗口的数码故事2004与PhotoFamily等，在左侧均存在资源管理器的影子，为用户使用软件提供了更多的便利。

PhotoFamily（评分：3.5）

4.对比起仅单一使用Windows资源管理器界面风格的MemoriesOnTV，数码故事2004颜色清新靓丽，更类似MSN的界面，能给用户以亲切感，良好的颜色索引使初级用户在操作中更感轻松。同样照顾用户使用感觉的还有明基的PhotoFamily，界面以时尚的银灰色和经典黑色为基本色调，各种按钮均为手绘，再加上强大的管理功能，更容易获得有品位的中高端人士的青睐，但某些地方的英文显示（图52）在一定程度上增加初级用户熟悉软件的时间。

MemoriesOnTV（评分：2.5）

虽然国内软件厂商在界面设计上有了长足的进步，使用取巧的色彩使其自身软件与WinXP很好地融合在一起，用户在使用过程中不会过早的“审美疲劳”，但在界面设计的其他标准如规范性与合理性上还有待加强。

其他相册软件

我们只针对有中文界面的相册软件进行比对，毕竟中文才更方便我们使用。但这样挑选也错过了不少好的国外软件，在这里简单介绍，感兴趣的读者可以一试。

FlipAlbum：FlipAlbum是一款类似PhotoFamily的模拟书本的相册软件，在页码控制、相册管理上甚至强于PhotoFamily。其中的相册界面设置、书签功能、收藏夹、Web向导及相册CD制作都足以说明这是一款非常优秀的相册软件。

HT Photo DVD：HT Photo DVD是一款视频相册制作软件，在功能上与其他相同类型的软件相差不大，而操作上差别明显。

PhotoMeister：PhotoMeister是一款比较全面而且强大的相册制作软件，可以制作Web相册、文件相册及视频相册，对照片的编辑功能也不弱。

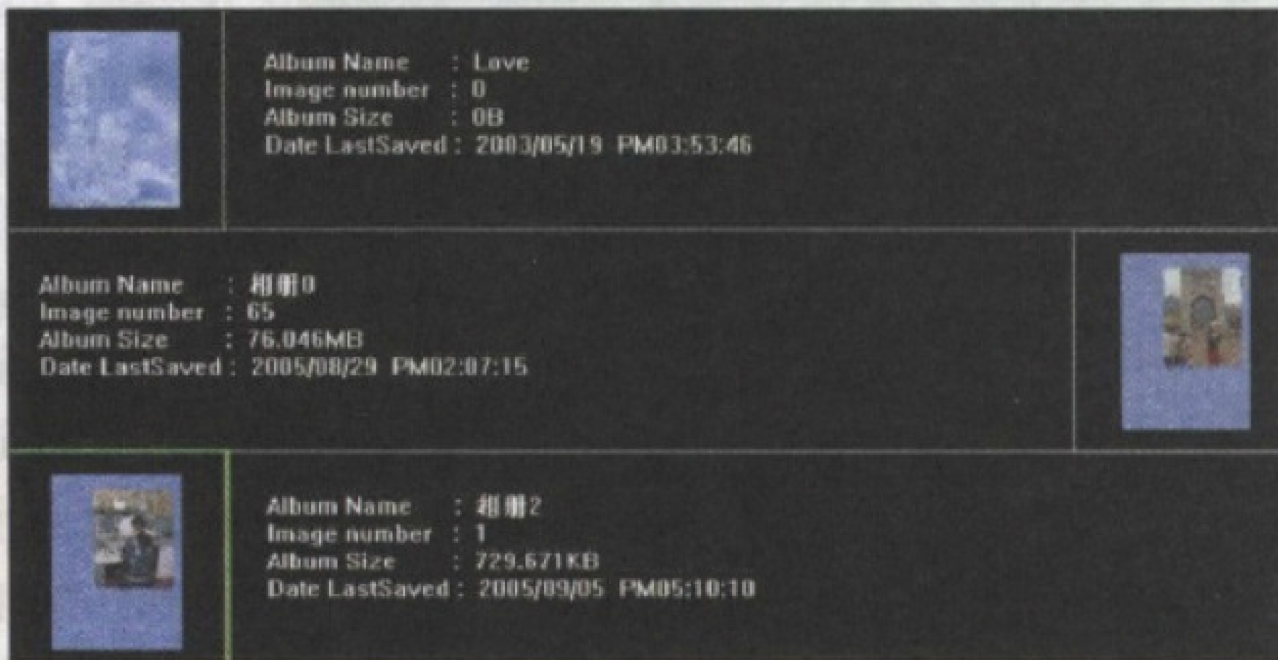


图52

六、总结

软件	照片管理（权重0.1）	相册制作（权重0.5）	特色功能（权重0.15）	易用性（权重0.15）	操作界面（权重0.1）	总评	备注
数码故事2004白金版	1	4	2	3.5	4	3.325	视频相册
MemoriesOnTV	1	4	2	3	2.5	3.1	视频相册
PhotoFamily	2	3.5	3	3	3.5	3.2	模拟相册
卡丽来相片VCD制作系统心动版	1	2	4	1.5	1.5	2.075	视频相册
数码大师2005白金版	1	3	3.5	3	1.5	2.725	综合相册
家庭电脑相册制作系统标准版	1	2.5	2	2.5	1.5	2.175	视频相册
友立拍拍烧3	1	3	2	4	4	2.9	视频相册

如果需要制作在电视上播放的视频相册，数码故事2004版与MemoriesOnTV将是很好的选择，在制作上功能充足实用，操作上也比较简单，最重要的是几乎不需要过多的学习就可以制作出精美的相册。而如果只是想在自己的电脑上浏览照片，明基的PhotoFamily将给你不寻常的感受。使用数码大师2005则可很容易地制作出漂亮的网页相册，适合挂到网上和网友一起欣赏。如果你刚好长假回来，如果你有一大堆的照片，那么赶快按照自己的需要，选择合适的相册软件。

工具快报

最近利用在北京参加《大众软件》杂志十周年活动的机会，花费了半天时间在中关村里攒了一台高性能PC，这是笔者第一次实践DIY，期间感受颇深。和购买品牌电脑不同，攒机的优点就是可以根据自己的需要、喜好打造一个真正属于自己的"个性化"PC。其中的乐趣也只有"当事人"才能真正享受，呵呵。通过这次DIY行动，笔者总结了一些经验，供大家参考——尽量不委托一家店面为你配齐所有配件（除非你和老板是很好的朋友），不要相信JS的"替换"论，坚持自己的选购原则（事先查好资料、选定各种配件）；及时关注PC硬件价格变化，最好在当天再查一下硬件行情；最后也是最重要的一点，能开发票尽量开发票，毕竟硬件万一出了问题，没有正规发票会很麻烦的。希望大家也能享受属于自己的DIY乐趣！

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在"华军软件园"《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



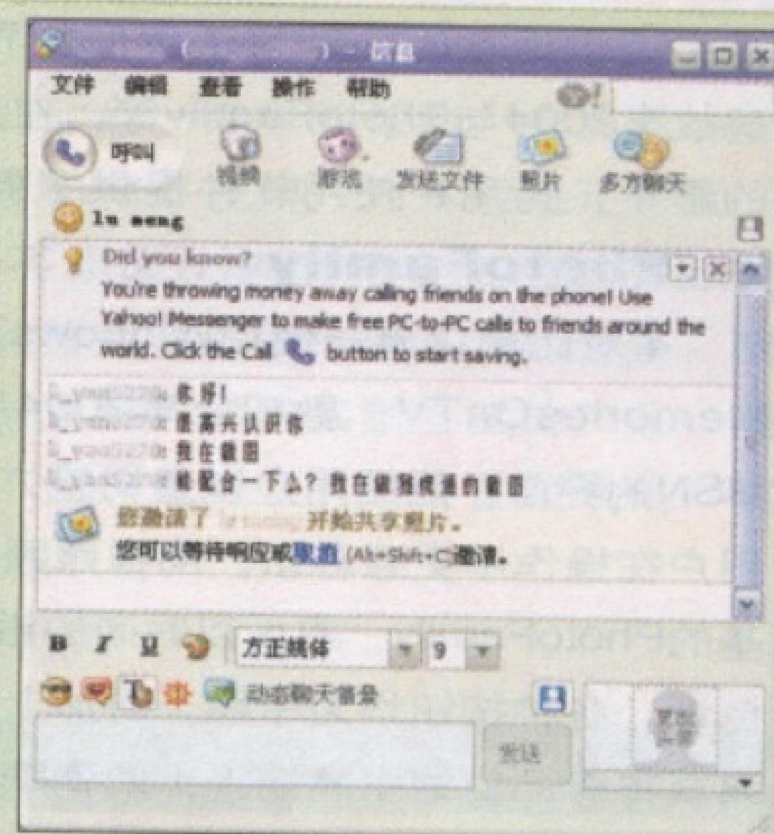
声色俱佳——雅虎通7.0



□类型：即时通信 □版本：7.0
□大小：9.24MB □性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://cn.messenger.yahoo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200519/ymsgr7cn.exe

目前国内的即时通信工具市场可谓群雄割据，谁都想在这个大蛋糕上分割属于自己的一块。近日，Yahoo! Messenger（中文名为雅虎通）隆重推出了全新的7.0版本。新版本加入了众多新功能和新特性，给国内用户带来了不少惊喜，下面简单介绍一下雅虎通7.0的新亮点：

雅虎通7.0终于加入语音通话功能，只需配备一组麦克风和扬声器（或耳麦），就可通过雅虎通实现完全免费的高质量网络电话功能，通话品质比传统电话或手机更好，操作起来非常方便，在聊天窗口上方按下"呼叫"钮即可。雅虎通7.0还提供照片共享功能，点击"照片"图标即可与好友分享照片，一但你的好友接受邀请，就可以开始分享你在Yahoo!相册内的照片，或直接用鼠标拖拽电脑里的照片到雅虎通聊天窗口内；最多可同时共享多达300张；还可和好友同步观看照片，在与好友共享照片时，可使用指针来指引好友观看你特别指出的细节。雅虎通7.0提供了便利的自动地址簿导入功能，可将Microsoft Outlook里面的联系人资料导入到雅虎通内，软件会协助你将这些联系人资料加入到Yahoo!地址簿里，并且自动侦测这些联系人中是否有人正在使用雅虎通。雅虎通7.0提供了强大的文件传输功能，可用鼠标同时拖拽多达10个文件（单一文件限制100MB内）到雅虎通聊天窗口内，快速便捷地将文件发送到好友手中。

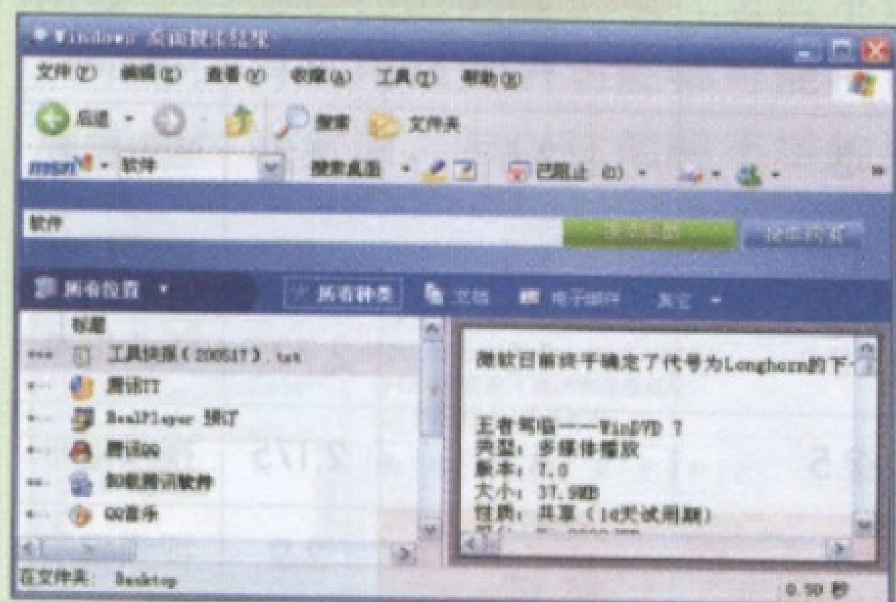


选择雅虎还是MSN？

桌面搜索利器——MSN搜索工具栏

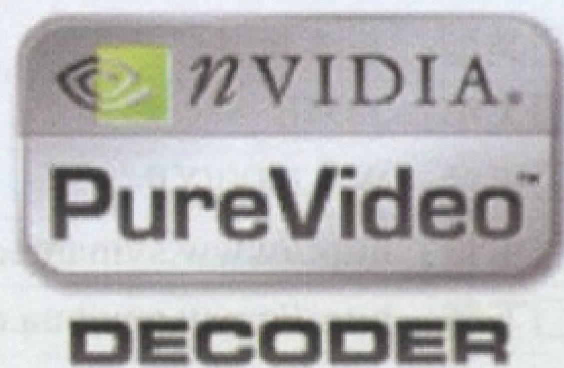


□类型：系统增强 □版本：2.5
□大小：6.04MB □性质：免费
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://desktop.china.msn.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200519/MsnSearchToolbarSetup.exe


桌面与网络搜索硝烟再起

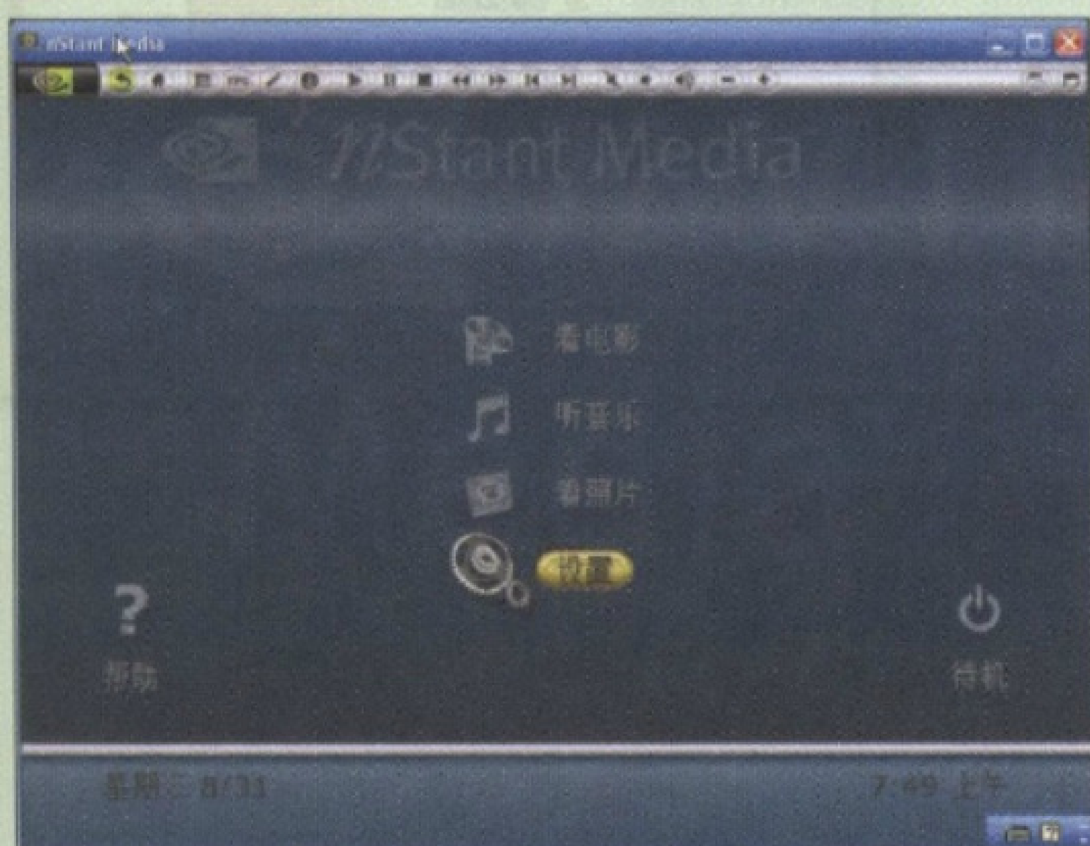
在MSN Search Toolbar英文版推出一段时间后，简体中文版也正式发布。MSN搜索工具栏内含许多功能强大的组件，能有效提高搜索速度、改善网上"冲浪"体验。MSN搜索工具栏内置3种搜索工具栏，使搜索更加快速、轻松；正式版本新增项卡式浏览，在一个IE窗口中可打开多个页面，阅读当前页面时，可在后台打开新页面，提高网页浏览效率；用单独的关键词搜索，可找到计算机上的任何内容，甚至包括电子邮件及其附件中的内容；桌面搜索非常快速，需对文件夹中的文档、信息和其它项目进行组织；另外，MSN搜索工具栏还具备弹出窗口阻止程序和突出搜索结果页中的文字功能。鉴于微软出品的MSN搜索工具栏和Windows操作系统完美的兼容性，推荐大家使用。

赏心悦目的视觉体验——NVIDIA PureVideo Decoder



□类型：多媒体工具　□版本：1.02
□大小：20.4MB　□性质：共享
□平台：WinXP/XP MCE
□主页：http://www.NVIDIA.com/object/dvd_decoder.html
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200519/dvd_decoder.rar

还记得以前给大家介绍的NVIDIA DVD Decoder么？近来，NVIDIA公司对其进行了很大改进，并给了它一个全新的命名"NVIDIA PureVideo Decoder"。NVIDIA PureVideo Decoder具备Dolby Digital环绕音效，兼容微软DirectX的所有图形处理器可实现的硬件加速视频播放功能，能实现极其优秀的色彩逼真度、流畅的DVD、视频和电视画面。该软件同样也是在NVIDIA GeForce 6系列显卡上体验PureVideo技术的最佳方式，可以打开如高级反交错技术处理、屏幕反转和劣质画面编辑修正功能。NVIDIA PureVideo Decoder是全球第一种通过微软"媒体中心设计"认证的软件解码器，可确保媒体中心版PC/笔记本电脑再现出类拔萃的视频质量。它能利用微软Windows媒体播放器或微软Windows媒体中心版欣赏DVD影片；作为一款高质量的MPEG2解码器，支持任何基于微软DirectShow的第三方软件应用；支持GeForce 6系列显卡的PureVideo技术；支持Dolby Digital环绕声解码；由图形处理器完成MPEG2解码，从而将CPU的占用率降至最低；可实现高级反交错功能；能实现适配ATSC调谐的高清晰度MPEG2视频解码；支持基于Windows Mobile的便携式媒体中心，允许用户将MPEG2内容转换为Windows Media Video 9格式；可通过S/PDIF，实现Dolby Digital和DTS（要求兼容硬件）外部解码。



结合显卡的播放软件，画质值得信赖

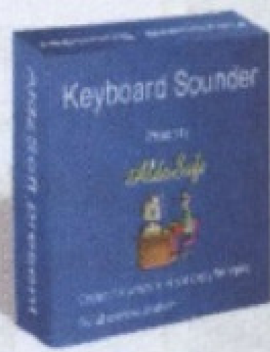
新版本改进了软件的兼容性：配合Windows Media Player 10和Media Center Edition，实现了无缝ATSC回放和DVB传输流（SD和HD格式）；改善了利用Windows Media Player 10播放HD MPEG2内容的平滑度；为Windows Media Encoder 9增加了对UVYV输出格式的支持；将智能反交错控制设定作为新的默认项……

NVIDIA PureVideo Decoder结合了质量极高的DVD、MPEG2播放技术和丰富的环绕声音效，能够为微软Windows媒体播放器和Windows媒体中心版用户带来最好的体验，推荐大家下载使用。

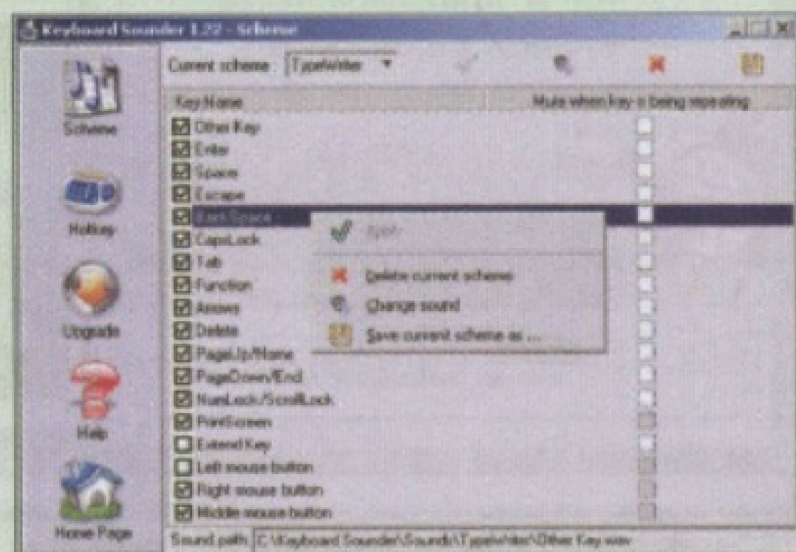
注：需要支持兼容DirectX视频加速（DXVA）的显卡。

我的键盘会"说话"——Keyboard Sounder

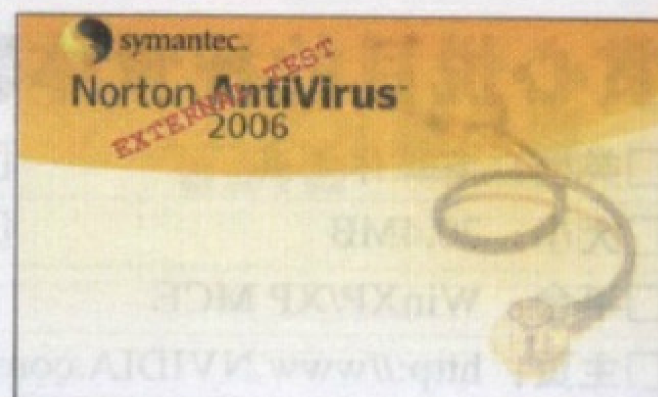
□类型：键盘增强　□版本：1.22
□大小：2.34MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP/2003
□主页：http://www.aldzsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200519/kssetup1.2.exe



在这里问大家一个问题——你的键盘会"说话"么？也许你很纳闷，为什么笔者会问这个奇怪的问题。长久以来，在键盘上进行敲击是一件无聊和令人生厌的事情，它不仅是一个无趣的工作，同样也是对人生理和心理上的折磨，会降低工作效率和让你感觉不快乐。这是一个任何人都不能避免的问题，不管你是一名打字员，还是一个软件开发者……为什么不试着找一个办法来解决这个问题呢？这里给大家推荐一款优秀的键盘增强工具，它的名字就是Keyboard Sounder。该软件小巧玲珑，适用于目前所有Windows操作平台，并通过了严格的"Designed for Microsoft Windows"认证，虽然大小仅有2MB多一点，但是功能强大、设计细致，内置与18种按键关联的超过80种非常酷的音效。Keyboard Sounder能实现同步动态播放音效，贯穿到你的每一个按键操作过程中。Keyboard Sounder是笔者至今为止发现的最Cool的键盘增强工具，可以让原本枯燥无味的打字过程变得趣味盎然，推荐大家下载使用。

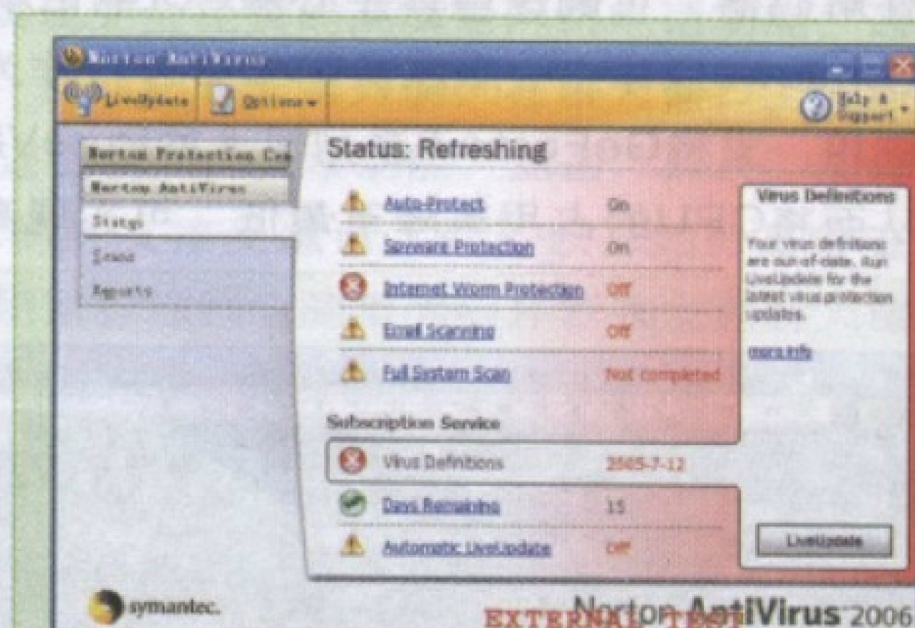

不再听到枯燥的键盘声了

防毒新盾牌——Norton AntiVirus 2006 Beta



□类型：杀毒软件 □版本：2006 Beta
□大小：28MB □性质：试用（30天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.symantec.com/public_beta/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200519/NAV_2006b.exe

到了2005年下半年，很多软件厂商都开始了新一代软件产品的开发测试工作。近日，业界著名安全软件厂商赛门铁克公司也发布了Norton AntiVirus 2006的Beta版。新版本与2005版相比有哪些改进和不同呢？各位不妨同笔者一起进入Norton AntiVirus 2006 Beta的世界吧！该软件的安装过程、主界面与老版本相比没什么变化，最明显的区别就是任务栏的提示——如果NAV 2006发现你的系统中存在安全隐患（如没有进行完整扫描，病毒库未及时更新或Windows自动更新功能未打开），就会在任务栏显示提示工具条，点击即可看到详细内容，选中发现的安全隐患，点击“Fix Now”按钮即可快速解决问题。NAV 2006会将需要注意的安全项目用红色“×”图标显示出来，方便用户进行修正。NAV 2006在网络安全上也得以增强，新增“Home Page Protection（首页保护）”功能，可防止一些网站在你访问时自动修改并锁定IE首页，软件默认是打开该功能的。NAV 2006在防范恶意软件方面也做得非常出色，能防范多种不同类别的恶意程，或可能带来安全隐患的其它类型程序，另外还可以设置在检测到不同类型的程序之后采取什么样的操作。



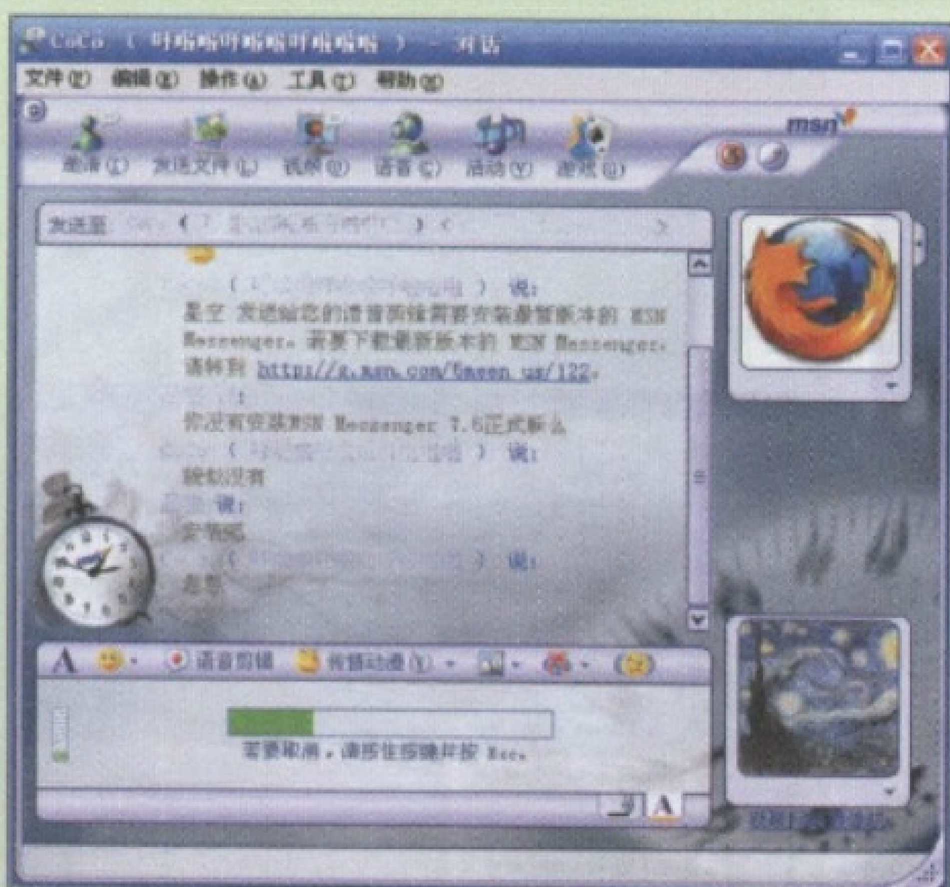
危险越来越多，杀毒软件的功能也得相应增加了

Norton AntiVirus 2006的正式版本目前还没有发布，相信在正式版推出后还会带来一些变化，喜欢尝鲜的朋友可以试试这款公开测试版本。

注：安装序列号须在http://www.symantec.com/public_beta/申请（免费）。

魅力无限——MSN Messenger 7.5

□类型：即时通信 □版本：7.5
□大小：8.81MB □性质：免费
□平台：WinXP
□主页：http://messenger.msn.com.cn
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200519/Install_MSN_Messenger.exe


主界面没什么变化，但对话窗口显然更有乐趣

谈到即时通信软件，国内用户最常用的除了腾讯QQ就是微软的MSN Messenger了。赶在腾讯QQ2005 Beta3版本推出之前，微软发布了带有一系列新特性的MSN Messenger 7.5。与之前发布的MSN Messenger 7.0不同，7.5版本不再面向Win98/2000，只能在WinXP下安装使用——看来微软正在一步步抛弃旧版操作平台。此次发布的MSN Messenger 7.5加入了不少新特性，有些新功能还让人有“眼前一亮”的感觉。

首先是新的登录界面，经过优化改进的登录界面更加美观，3个独立分开的选项可让你的帐户得到充分保护，用户可以方便地设定登录时的状态（如联机、忙碌、显示为脱机等），另外新增用户大头像，为软件增添了几分新鲜的气息；登录后，大家会发现在用户列表顶端增加了“添加联系人”选项，用户可更加方便快捷地添加好友；打开聊天窗口，可以看到在“传情动漫”旁边增添了“语音剪辑”图标，点击它就可以向好友发送短语音剪辑（最长15秒），相信这个实用小功能会使你的聊天充满乐趣；在MSN Messenger 7.5中，还增加了动态背景功能，软件内置4幅非常精美漂亮的动态背景图案，可在聊天时体验“灵动”的感觉，用户还可增添自己喜爱的动态图画（gif格式）；MSN Messenger 7.5还在语音质量上进行了改进，更好地消除了回音效果；在“安全”设置里，用户可设定是否允许在对话框中显示链接（防蠕虫病毒），还可以进行其他一些设定；另外，新版本还增加了对协议命令行的支持。

换装之后——WinRAR 3.5

□类型：压缩工具　□版本：3.5官方简体中文
□大小：976kB　□性质：共享
□平台：Windows
□主页：http://www.rarlab.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200519/wrar350sc.exe

自从WinRAR在互联网时代成功地取代了昔日压缩工具老大WinZip的位置后，就一直坚持着自己成功的两个特色——不断地发布测试更新和继续做好多语言版本的开发工作。在经历数个Beta版本的测试后，WinRAR又推出了最新的WinRAR 3.5正式版，国内用户最希望看到的官方简体中文版也紧跟着隆重推出。通过长长的更新日志，我们可以看到WinRAR 3.5进行了20项改进和增强。下面就给大家介绍一下其主要新特性：

在WinRAR 3.5中，最引人注目的就是一向“朴实”的WinRAR终于向同行（如以界面漂亮著称的PowerArchiver）学习了，用户可通过安装界面主题来改变WinRAR的外观，官方网页也有多种精美主题供下载（http://www.rarlab.com/themes.htm），用户可使用“选项/主题”菜单对主题进行方便的管理。WinRAR 3.5支持解压缩使用Zip64格式（Zip64没有压缩文件大小方面的限制）扩展创建的ZIP压缩文件；新增对多卷（多部分）CAB压缩文件支持；增加队列解压、压缩功能；支持Windows x64操作系统的右键扩展功能；“向导”命令允许在创建或更新压缩文件时指定密码；WinRAR支持的压缩格式附加的文件扩展名可在“设置”对话框→“综合”页→“用户自定义压缩文件扩展名”区域指定；改进了软件的自解压模块；在“设置”对话框的“常规”页中和工具栏鼠标右键菜单中增加“锁定工具栏”选项，可防止意外移动工具栏和改变大小；在“设置”对话框中的“文件列表”页新增“彩色显示加密的或压缩的NTFS文件”选项；在Windows XP中，WinRAR在文件列表中可使用不同颜色来高亮显示存储的卷；另外新版本改善了程序的安全性。





压缩文件也讲视觉享受？

软件升级快报

JetAudio 6.2.2：老牌“韩产”多媒体播放工具。新版本增强了X5转换的A/V同步功能；支持预先设置；支持多种源文件格式（通过DirectShow播放）；可调整帧率/比特率/视频线度；可在实际转换前进行预览；可选择转换范围；支持Multi-Audio（AVI）；支持字幕（SMI和其他常用字幕格式）；提供可选择的调整大小模式和多种调整大小方式。下载地址：http://www.cowonamerica.com/download。

FlashGet 1.7：著名下载工具软件。新版本改进了shareurl服务；增加了MP3、软件、游戏和网页的搜索；另外进行了一些细小的调整，修正了一些Bug。下载地址：http://www.amazesoft.com/cn/download.htm。

IE6 SP2累积安全更新程序KB896727：该累计更新程序修复了一些最新的IE安全问题，另外还包含自IE6 SP2推出以来所有的安全更新。下载地址：http://download.microsoft.com/download/8/a/9/8a92484d-8c80-4926-9f22-c6006e969cc8/WindowsXP-KB896727-x86-CHS.exe。

McAfee VirusScan 2006：老牌杀毒软件。新版本可自动检测间谍软件和广告软件，阻隔和删除不确定的潜在危险程序，并减少对系统性能的影响；每天自动更新，保持计算机病毒库为最新状态，以防范最新的病毒。下载地址：ftp://ftp.download.com/pub/ppd/10201550-10201551/vs_30day_trial_10021_en-us.exe。

Adobe Acrobat 7.0.3 Patch：该更新修正了Adobe Reader 7.0-7.0.2版本中的一个缓冲溢出问题，改善了软件的安全性。下载地址：http://ardownload.adobe.com/pub/adobe/acrobat/win/7x/7.0.3/misc/AcroReader_703_Update.exe。

Microsoft Office Access 2003

魔方大厦 用Access建立通讯录(完结篇)

■重庆 烟波

前面我们介绍了表、查询、窗体，它们是Access数据库的基础，为了保证这些数据库的安全，只给授权的人访问，有必要创建一个身份核实界面，它需要用到Access的另一个功能——宏。和Office的其它组件一样，Access提供的宏是Access中执行特定任务的操作或操作集合，其中每个操作实现某项特定的功能。下面我们就来创建一个包含条件的宏组，用以实现对访问用户口令的检验。如果口令正确，就先关闭身份核实对话框，同时打开要访问的窗体，如果口令不正确，将出现信息提示框要求重新输入口令。

一、创建宏

1.打开含"通讯录查询"窗体的数据库文件，在弹出的"通讯录：数据库"窗口，选择"对象"栏下的"宏"选项，如图1所示，单击"新建"按钮，打开宏

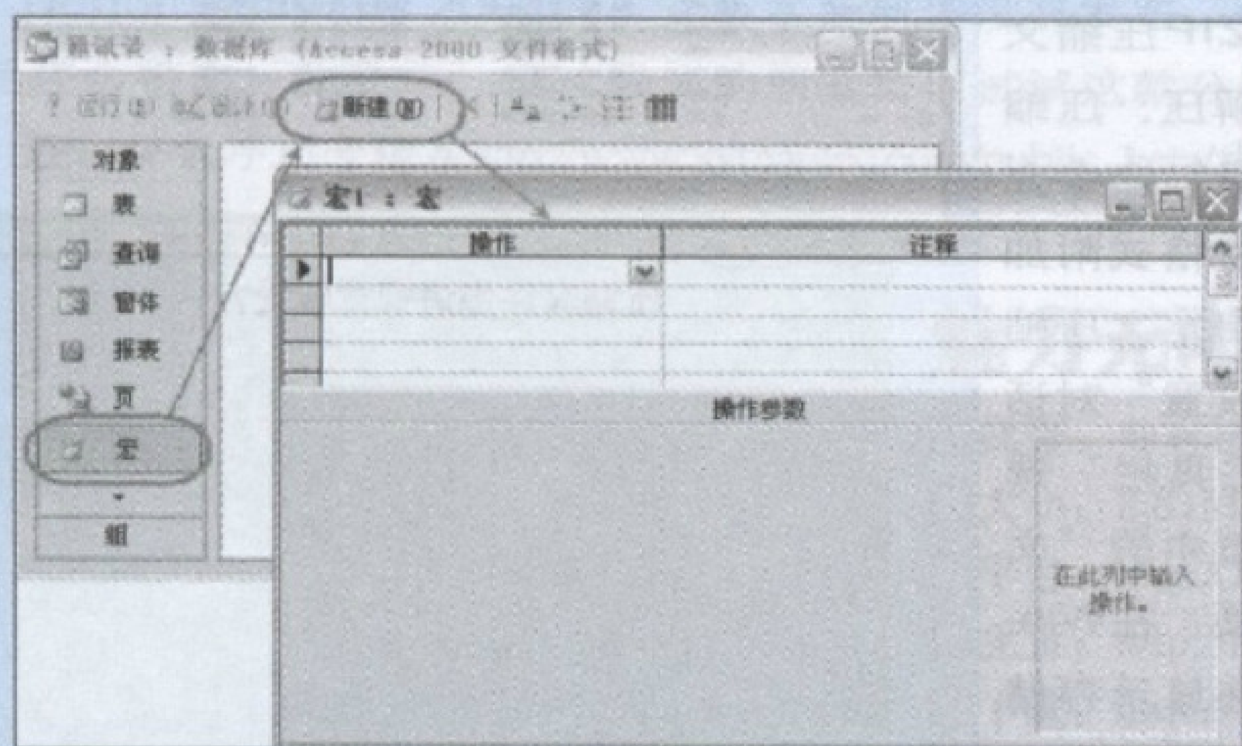


图1

设计视图。在设计视图上方表格中含有两项："操作"和"注释"，在下方是操作参数的设置区。单击"视图"菜单下的"宏名"和"条件"命令（或单击工具栏上的"宏名"和"条件"按钮），在设计视图中添加"宏名"和"条件"两列，如图2所示。在窗口的右下角显示了简要的帮助信息，用户可单击F1键获得更为详尽的帮助信息。

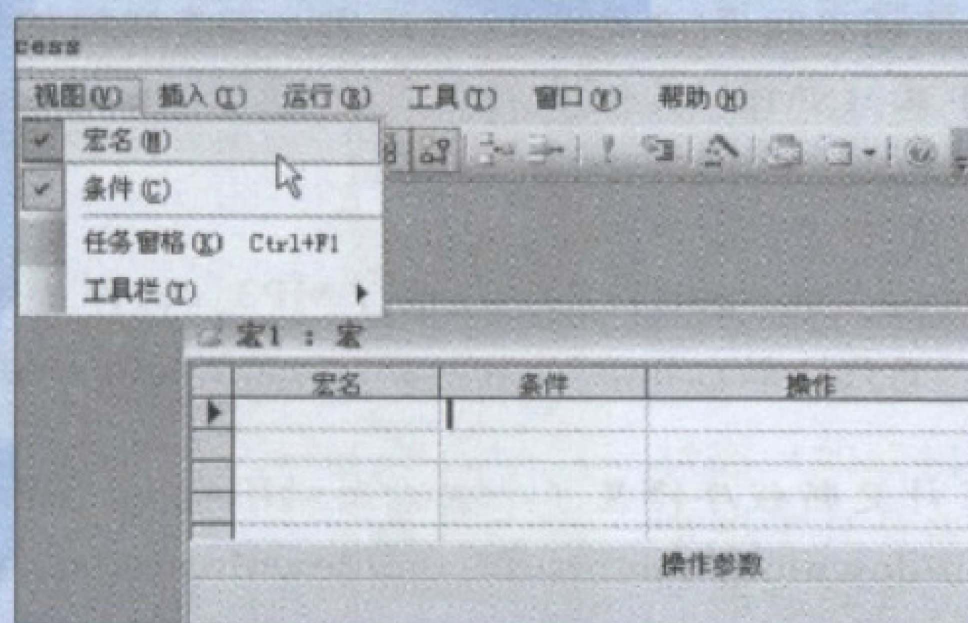


图2

2.下面开始设计宏组，包括两个宏操作：确定和取消。"确定"宏操作又分两种情况：当用户在身份验证窗口中输入的口令正确时，打开"通讯录查询"窗体；口令不正确时则弹出信息提示框。下面先来设计"确定"宏。

提示： 宏组是共同存储于一个宏名下的操作集合，并且宏组只作为一个宏引用。

3.在"宏名"下输入"确定"，然后在"条件"列中输入以下表达式：

[Forms]! [授权用户身份核实对话框]! [text0]="yanbo"

该表达式的作用是判断在身份验证对话框中的口令文本框中输入的口令是不是"yanbco"。

引用窗体对象

在使用宏时经常需要引用窗体和报表对象，引用的时候应该遵循特定的规则，使Access能够确知引用的是哪个窗体和报表的对象。Access中窗体属性引用格式为：

[Forms]! [窗体].属性

而窗体中控件的引用格式为：

[Forms]! [窗体]! [控件]

上面的"[Forms]! [授权用户身份核实对话框]! [text0]"就是引用"授权用户身份核实对话框"窗体的名为"text0"文本框控件。

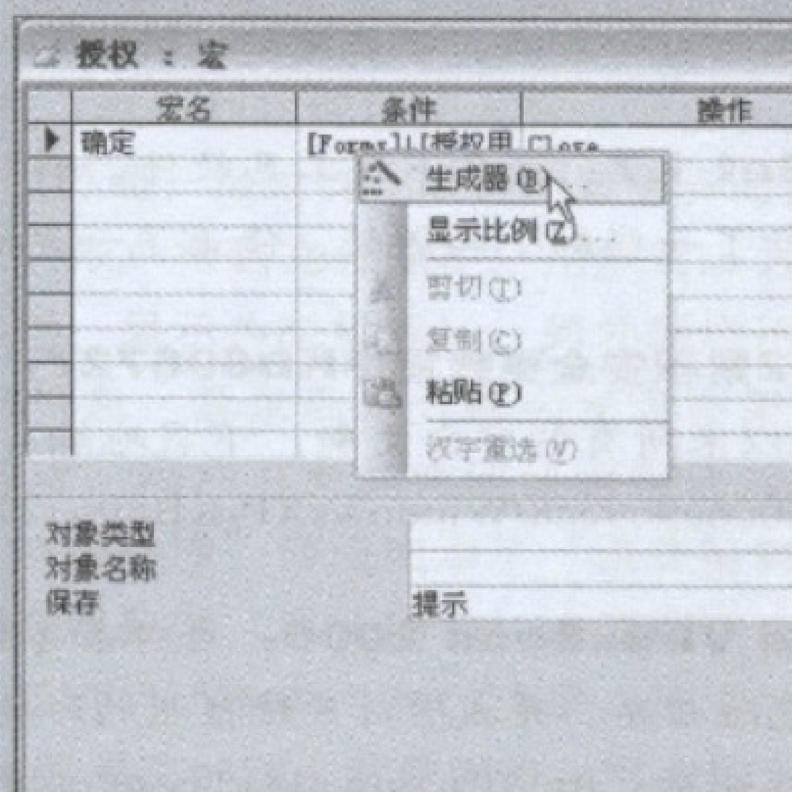


图3

如果引用的窗体对象已经创建，你还可以直接通过生成器来输入表达式：右键单击"条件"列中需要添加表达式的地方，在弹出的菜单中点选"生成器"项（图3），打开"表达式生成器"对话框（图4），在左下的列表框中选择要引用的窗体对象即可。

本例中"授权用户身份核实对话框"窗体和

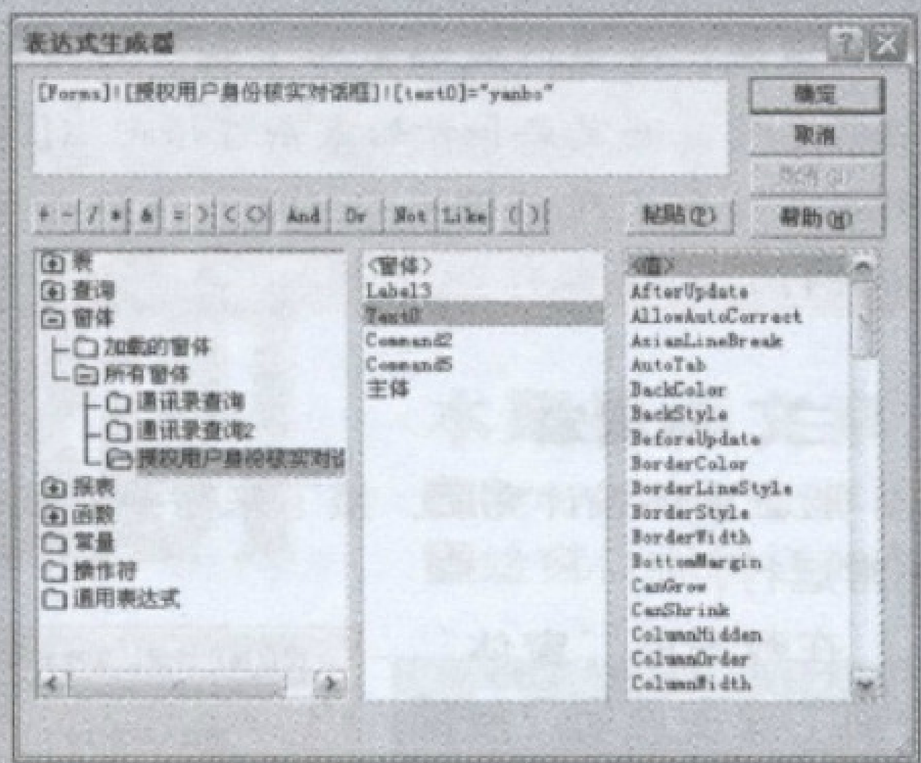


图4

"text0"文本框控件都是我们后面要创建的。因此在名称上一定要保持前后一致，否则宏就无法运行。

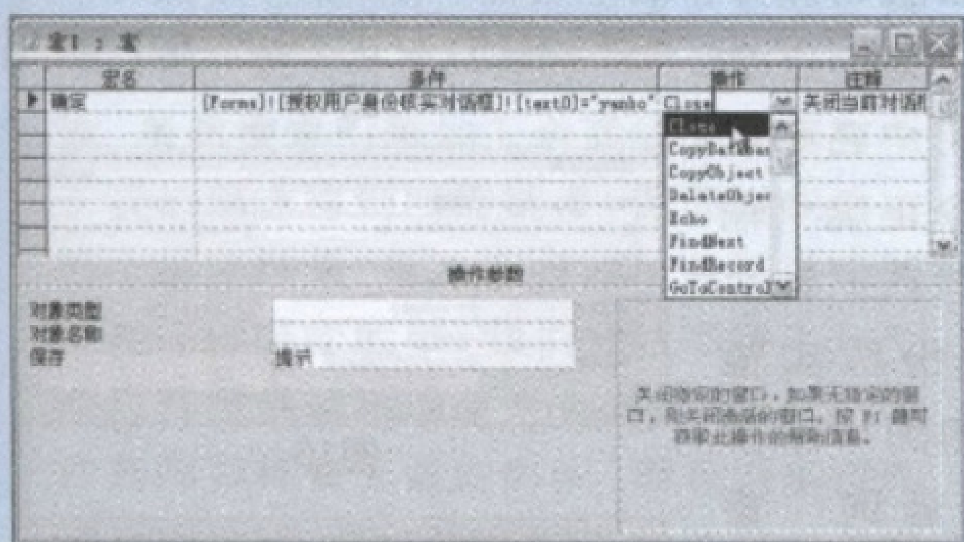


图5

接着在"操作"下拉列表框中选择"Close"操作，即当输入口令正确时第一步先要关闭身份验证窗体，在"注释"列输入"关闭当前对话框"（图5）。

提示：在操作下拉菜单中可选择宏定义的53种操作，具体含义限于篇幅，请大家在选择完操作后按F1，从帮助文件中查看。

4.口令输入正确时关闭身份验证窗体后，下一步就应该打开要查看的"通讯录查询"窗体。在"操作"列的第二行输入"OpenForm"操作，在"注释"列中输入"通讯录查询窗体"，在"条件"列中输入"…"，在"操作参数"中和"窗体名称"下拉列表中选择"通讯录查询"窗体（图6）。

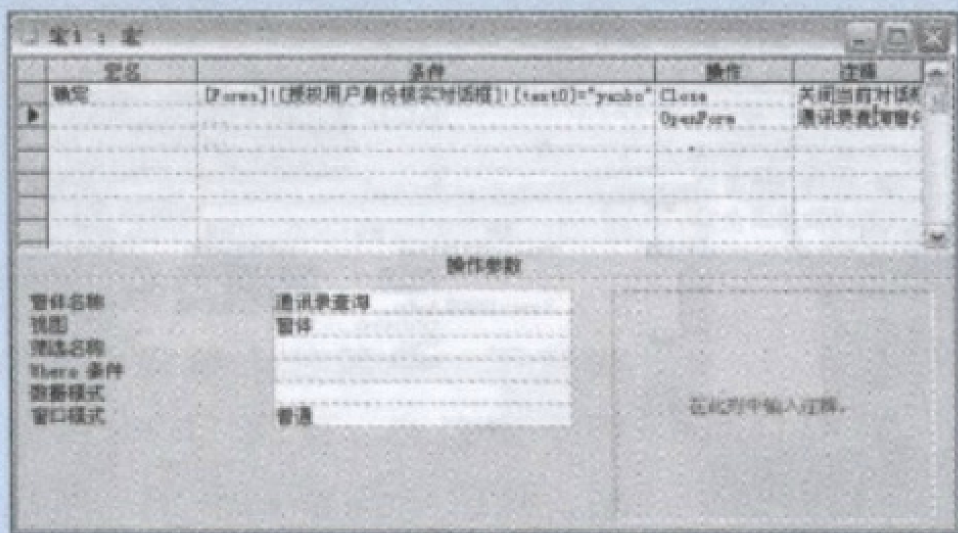


图6

提示：在"条件"输入省略号（…），意思是直接接着上一个操作执行。

5.在"操作"列的第三行输入"StopMacro"操作，在"注释"列中输入"中止当前宏"，同样在"条件"列中输入"…"。接着设置口令不正确时的执行操作，在"条件"列中输入以下表达式：

[Forms]！[授权用户身份核实对话框]！[text0]<>"yanbo"

该表达式的作用是当在身份验证对话框中的口令不是"yanbo"时会弹出一个信息提示框，提示"口令不正确"，具体设置如图7所示。在"操作"列中选择"MsgBox"，在"操作参数"区的"消息"框中输入"口令不正确"。

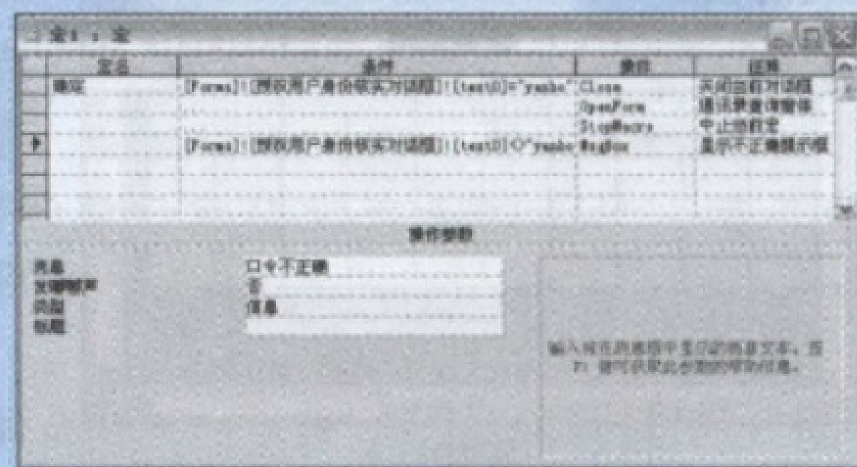


图7

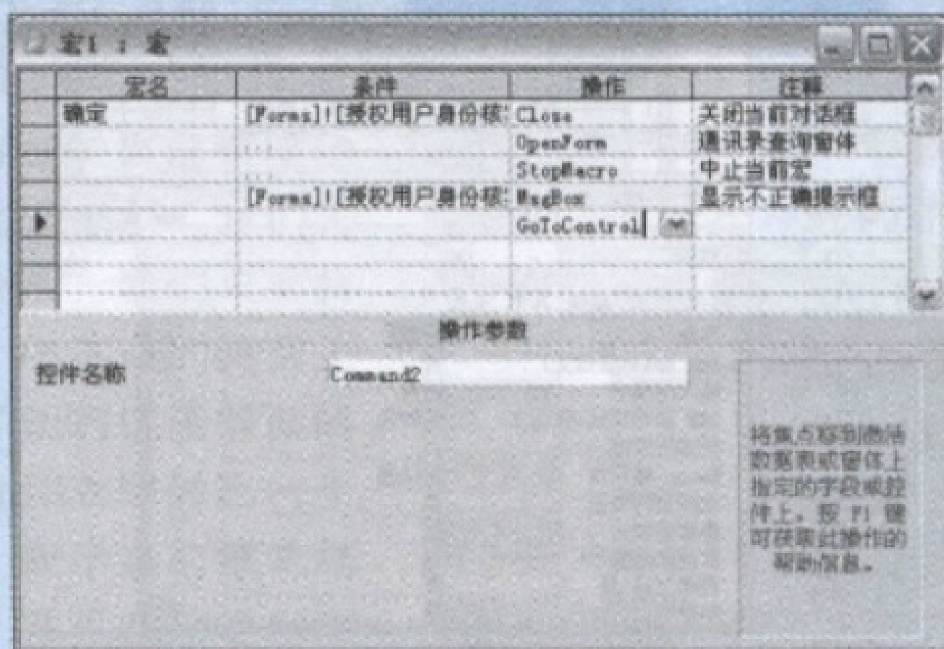


图8

6.接下来我们要做的一件事情是，保证单击提示信息框中的"确定"按钮时需要将焦点设置到身份验证的"确定"按钮上，因此，我们需要在"操作"列中输入GoToControl，在"控件名称"参数中先输入"Command2"（图8）。

提示：现在我们还没有设计验证窗体，但后面设计时要将验证窗体的"确定"按钮的"名称"属性设置成"Command2"，否则运行时会出错。

7.宏组的另一个"取消"宏，设置就很简单了，只需将"取消"的操作设置为"Close"，表示关闭当前窗口（图9）。宏组设置完毕后，单击工具栏上的"保存"按钮，或单击"文件"菜单中的"保存"命令，打开"另存为"对话框，将宏组命名为"授权"，单击"确定"按钮保存该宏组。

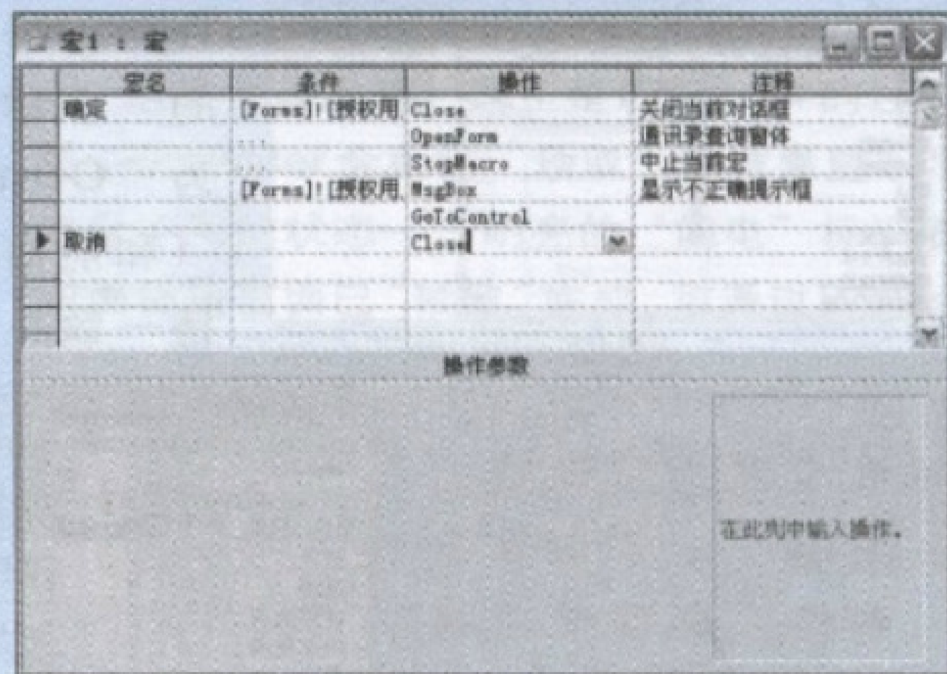


图9

二、创建身份验证窗体

下面再设计身份验证窗体，该窗体包含一个文本框控件和两个命令按钮控件："确定"和"取消"。下面的设计过程中将"确定"命令按钮的单击事件设置为"授权"宏组中的"确定"宏操作，将"取消"命令按钮的单击事件设置为"授权"宏组中的"取消"宏操作。

1.返回数据库窗口，单击"对象"栏下的"窗体"

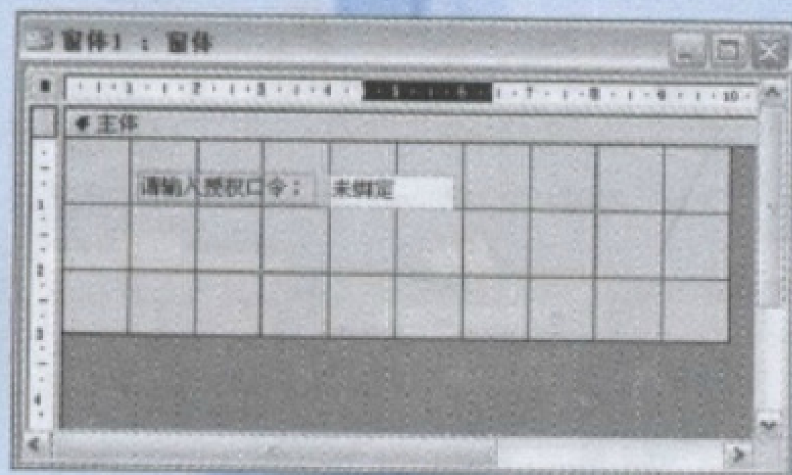


图10

选项，然后单击右侧的“在设计视图创建窗体”，弹出窗体设计视图。从“工具箱”向窗体中添加一个文本框控件，并关闭同时弹出的“文本框设置向导”（图10）。将标签控件的文字内容设置为“请输入授权口令：”，并调整文本框控件的位置。右键单击右边的白色文本框，选择“属性”，在弹出的对话框的“其它”选项卡中将“名称”设为“Text0”（图11），和前面的宏设计保持一致。

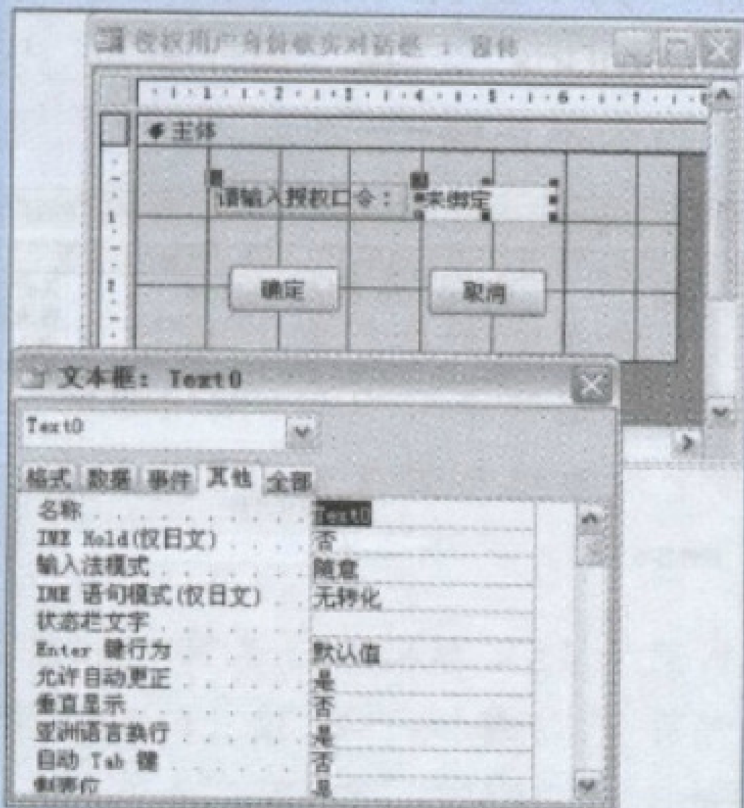


图11

2.向窗口中添加一个命令按钮，关闭同时弹出的“命令按钮”向导，右键单击该按钮，选择“属性”，将该命令按钮的“名称”属性设置为“Command2”（和前面的宏设计保持一致），“标题”属性设置为“确定”（图12），然后点击“事件”选项卡，将“单击”属性设置为“授权.确定”（图13），即“授权”宏中的确定操作。

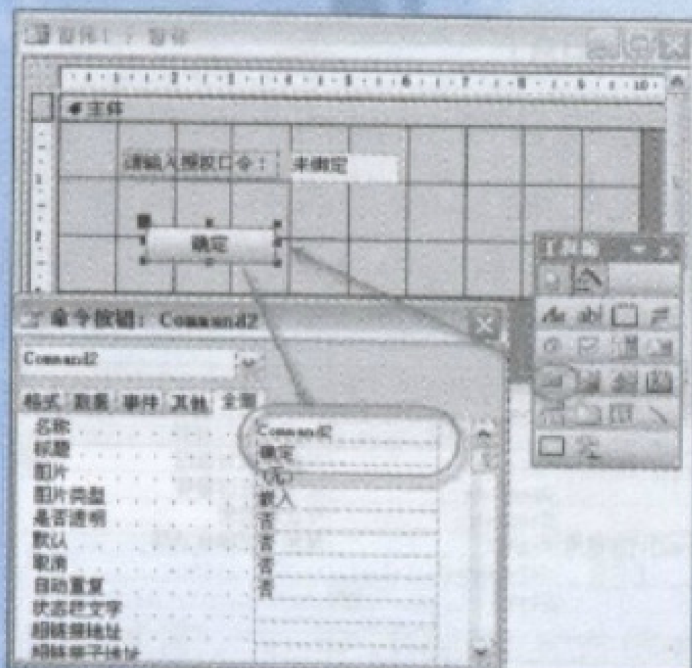


图12

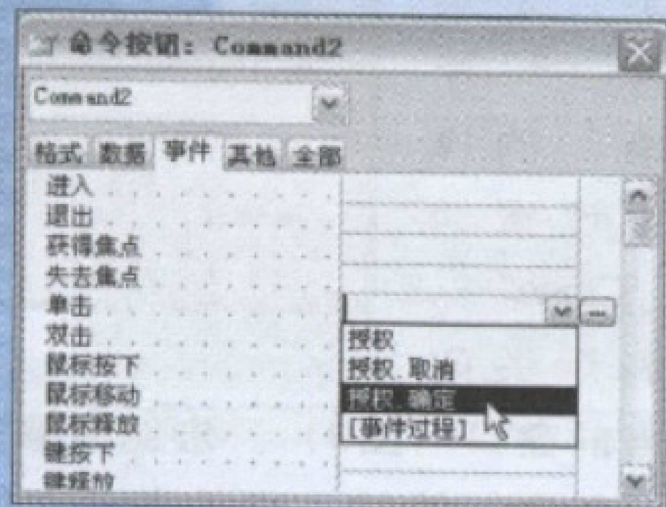


图13

3.用同样的方法设置“取消”按钮，将其“单击”属性设置为“授权.取消”。身份验证窗体设计完毕，单击工具栏上的保存按钮，将该窗体命名为“授权用户身份核实对话框”，如图14所示，单击“确定”。

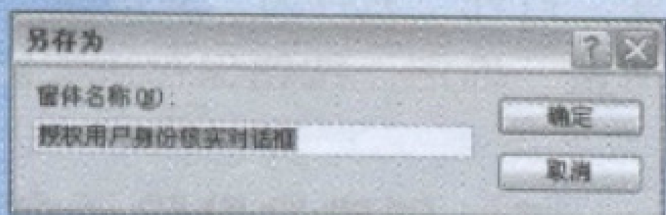


图14

提示：这里所取的窗体名称，以及前面口令文本框的名称，一定要和开始宏条件语句（[Forms]! [授权用户身份核实对话框]! [text0]）保持一致，否则将无法运行。

三、测试宏

验证窗体设计完后，接下来需要测试一下宏是否能正常运行。

在数据库“窗体”选项下双击启动“授权用户身份核实对话框”窗体，打开如图15所示的身份验证窗体，在文本框中输入用户名和密码。如果口令正确（输入“yanbo”），就先关闭这个身份核实窗口，再打开如图16所示的“通讯录查询”窗体；如果口令不正确，将出现信息提示框要求重新输入口令，如图17所示。

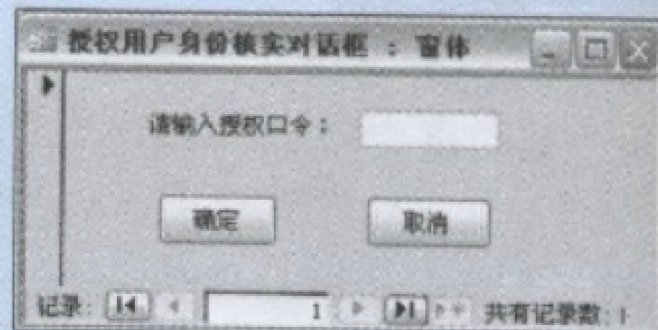


图15

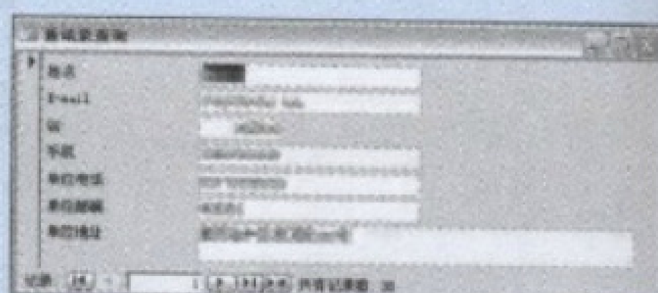


图16

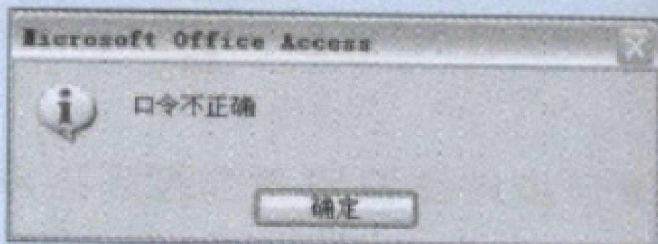


图17

上面是一种简单的运行测试，如果想看到宏运行的每一步，可以按如下操作：

在“宏”窗口选择要进行测试的宏，然后单击“设计”按钮，打开宏设计窗口，单击工具栏上的“单步”按钮，然后关闭宏设计窗口（图18）。

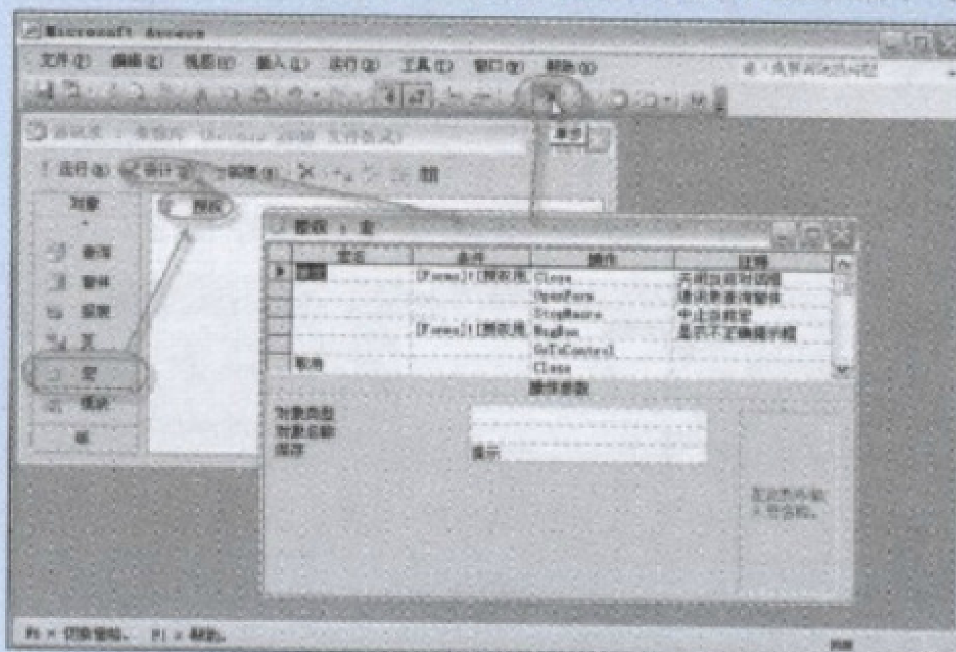


图18

现在再双击运行“授权用户身份核实对话框”窗体，输入口令按“确定”按钮后，打开的将是如图19所示的单步执行窗口。单击“单步执行”按钮，可以了解宏运行的每一步，从而查出问题的所在。

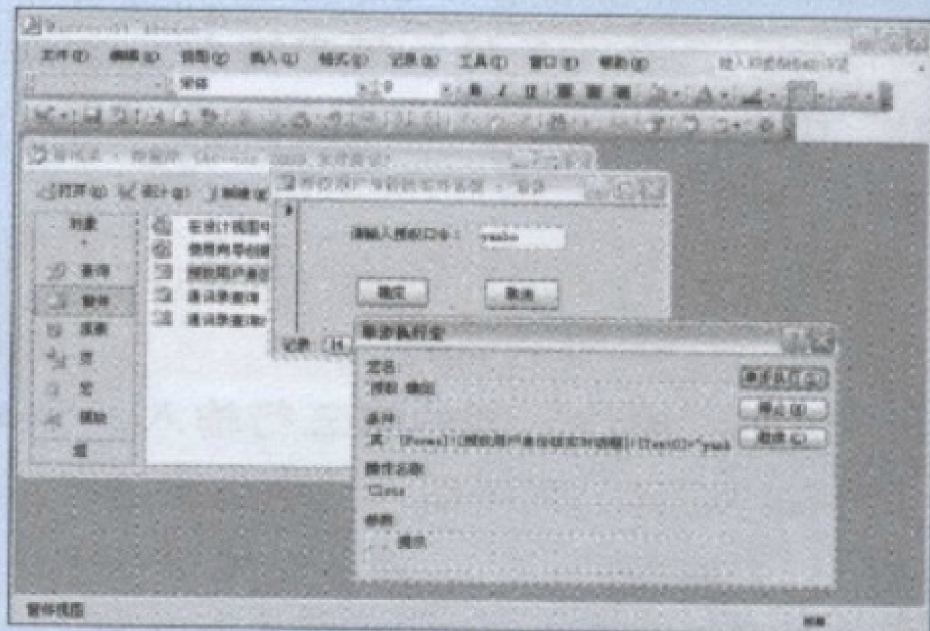


图19

Microsoft Office Access 2003

应用心得

编者按： 软件设计出来就是要给人用的，“界面美观、上手简单、操作方便”这些要求并不算出格，但现在的很多国产共享软件还达不到这样的要求。为了能更好地为使用者提供方便，也为了自己的软件能得到更多的支持，国产共享软件的作者在这方面要下功夫了。

本期推荐文章

Browster，让你的搜索快如风

■辽宁 蓝色海岸

利用Google、百度等搜索引擎查找自己需要的文件资料是我们经常要做的事情，虽然搜索引擎加上合适的关键词有助于我们迅速得到所需链接，但面对成千上万个链接结果，要真正找到所需结果仍然不是一件轻松的事。我们往往不得不一个个打开搜索链接结果来查看，不但一个个打开网页耗费大量的时间，而且很多页面早已失效成为空链接，白白地浪费许多宝贵的网时。不过，有了Browster（下载地址是http://download.cttnm.com/soft/40921.htm），可预取各个搜索链接结果的页面内容，做到网页即指即现，可让我们的搜索快如风……

Browster是一款免费的IE插件，该插件通过申请专利的“Pre-Fetching（预取）”技术可让使用者在几毫秒内在新窗口中看到搜索连接页面的完整拷贝，十分神速。

一、新手上路话使用

Browster的安装十分简单，下载完毕，一路双击“Next”即可，在这里不再赘述。安装完毕，重新启动IE浏览器，进入到Google，随便输入一个关键词进行搜索，在搜索结果页面中，你会惊奇地发现每个链接的前面多出了一个“闪电”标识（**如图1**），奥秘就在这里。

当我们将键标移动到某个链接上时，你会发现在链接的上方出现一个小小的网页，里面的内容就是当前链接的页面内容，不过太小了，我们无法看清。没有关系，我们只要将鼠标移动到这个小不点的网页上或直接将鼠标移动到链接前面的闪电标识上，就会立即弹出一个Browster窗口，显示当前搜索结果的实际网页，并可直接进行浏览（**如图2**），并非缩略图，鼠标移出这个窗口即可自动关闭。

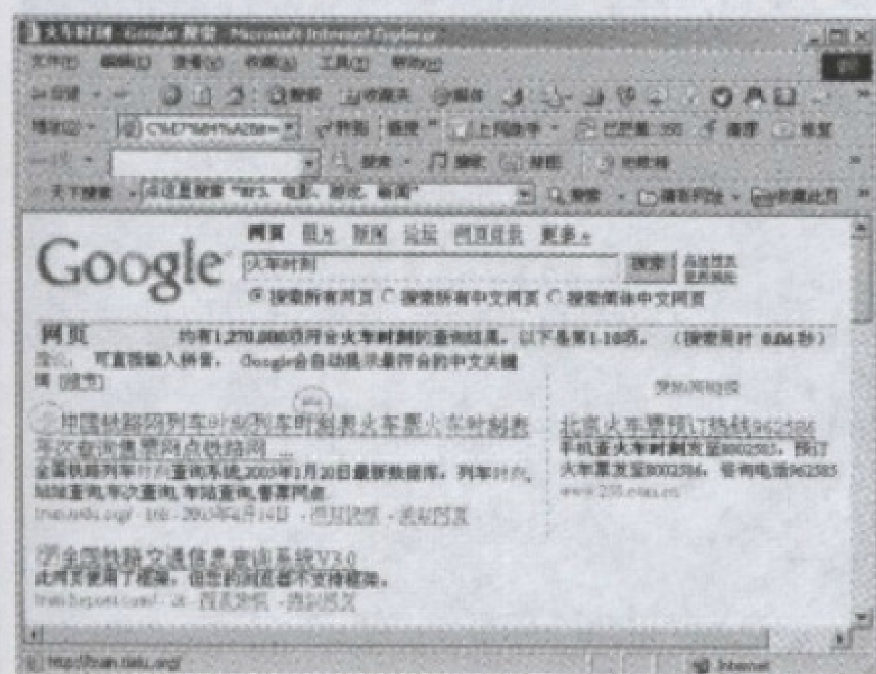


图1

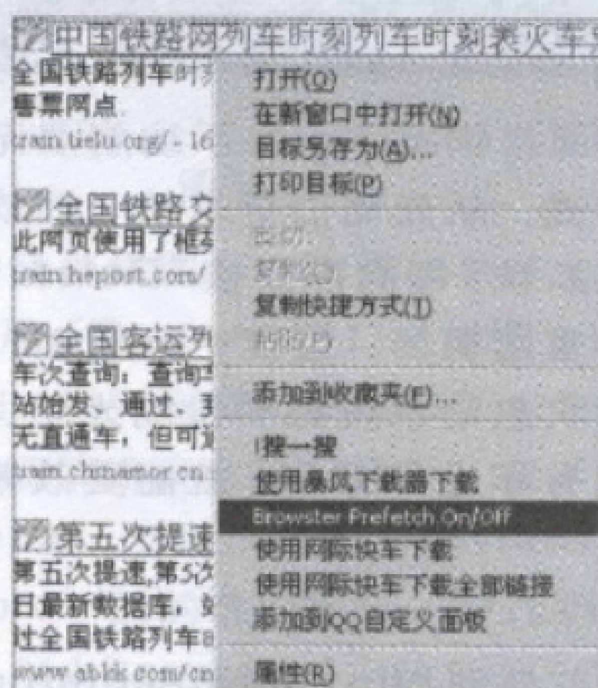


图3



图2

小提示： 如果在搜索结果网页中看不到这个“闪电”标识，可在任意一个链接上点击右键，在弹出的右键菜单中选择“Browster Prefetching on/off”即可（**如图3**）。

细心的朋友可能已发现，在搜索结果页面中，并非每一个链接前面都有一个“闪电”标识，这是为什么呢？这正是Browster的过人之处，Browster会根据“预取”的结果显示3种完全不同的状态——明亮的“闪电”标识表示前面链接页面已“预取”完成，可通过Browster进行预览，灰色的“闪电”标识表示前面链接页面正在预取过程中，红色的“短横”标识表明前面链接页面无法打开或网站已关闭（**如图4**）。根据这3种完全不同的状态标识，用户就可有选择地预览明亮的闪电标识的网页，避免点击灰色闪电标识或红色短横标识的链接，从而不再无谓地浪费网时。

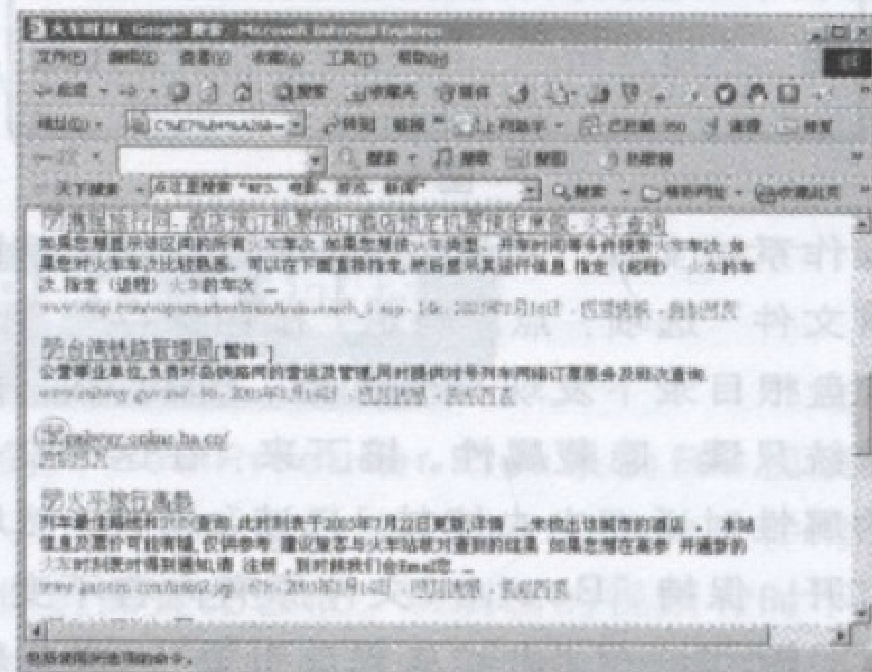


图4

二、老鸟支招谈设置

我们不但可通过闪电标识预览当前链接的页面信息，而且还可进一步设置一下Browster，让其更实用。在Browster预览窗口上方，我们可看到一排按钮，其中“Next”（下一个）和“Previous”（上一个）与IE浏览器的功能相似，通过点击相应按钮，可快速预览下一个或上一个搜索结果链接页面，这样我们就无需再到Google中去一一查看搜索结果列表的各个网页中是否有自己要查找的资源了。现在大家知道“Next”和“Previous”按钮的用途了吧。

小提示： 在鼠标未进入Browster预览窗口时，滚动鼠标滚轮即可在各条搜索结果间切换，鼠标指针会自动跟随链接，Browster窗口会即时显示对应的页面，起到与“Next”和“Previous”按钮相同的效果。另外，点击键盘上的“Page Up/Page Down”按钮同样可实现前面所讲的效果。

点击“Options”（选项）按钮，我们可对Browster插件进行一些个性化的设置。清除对“Prefetching”（预取）选项的勾选，则会关闭Browster的预选功能，恢复IE浏览器原来的搜索结果页面显示形式。勾选“Link Hover Control”选项，在网页中鼠标指向链接停留一会后，会自动在IE浏览器中打开这个链接的网页，而无需再点击鼠标，进一步简化了操作。勾选“Lock Browster”选项，则会锁定弹出的Browster窗口，让其一直显示，即使鼠标离开Browster窗口，Browster窗口也不消失。

小提示： 如果取消了对“Prefetching”选项的勾选，那么就无法再现“闪电”标识，即使是使用右键菜单的“Browster Prefetching on/off”命令也不行，估计这是Browster的一个Bug。只有卸载插件后再重新安装，才能在网页中重新看到“闪电”标识，因此一定要慎用。

三、高手提点添功能

默认情况下，Browster仅支持Google、Yahoo、eBay等网站，而对我们所熟悉的百度并不提供支持，那么，能不能让百度也用上Browster呢？没有问题！

打开百度，随便搜索一个关键词，等待搜索结果出来后，使用“Alt+鼠标左键”的方式打开一个搜索结果，这样Browster插件就会自动记录该搜索引擎的一些信息。以后再用“百度”进行搜索时，就可使用Browster的预取功能了。预览搜索结果前，先按住“Alt”键不放，再将鼠标移动搜索结果的具体链接上，就可自动调用Browster插件来预览网页内容了。

小提示： 虽然Browster是针对IE浏览器而开发的插件，但在Firefox浏览器上也能用。不过在Firefox上与在IE上有明显的不同：在IE上支持Google/MSN Search/Yahoo! Search/Ask Jeeves/AllTheWeb/Teoma/AltaVista，甚至是Blogline/Technotati这样的RSS搜索引擎上，而在Firefox上却只支持Google/Yahoo! Search；在IE中Browster窗口有“Options”选项菜单，Firefox中没有；IE中右键菜单有“Browster Prefetching on/off”命令，Firefox中没有。

酷，不进BIOS也能更改启动方式

■辽宁 蓝色海岸

通常情况下，当系统崩溃无法启动时，我们都要进入BIOS，更改启动方式，从光驱引导系统（因软驱已淘汰，很少使用），以便修复系统或重装系统。每次都要按“Delete”键进入BIOS。修改完毕，还要按“F10”，保存重启机器，过程十分繁琐。如遇BIOS设有密码，则更为麻烦。为避免每次启动系统都要检测光驱，还要将启动顺序改为从硬盘启动。那么，有没有不进BIOS，就能更改系统启动方式为光驱启动的方法呢？当然有！

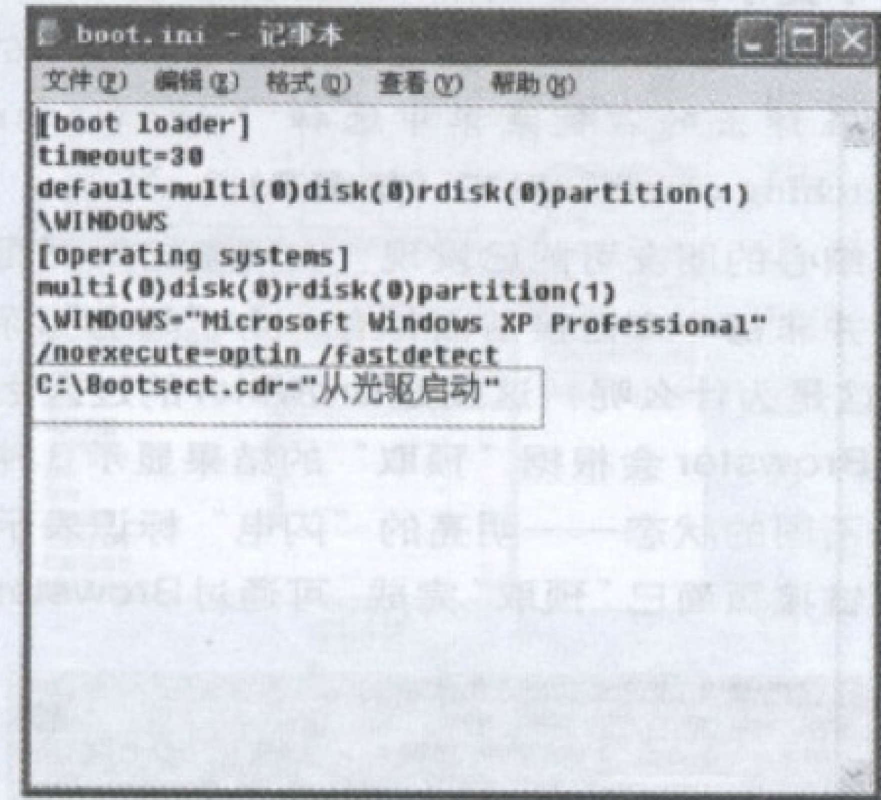


图1

首先到http://down.enterbus.com/index.php?sid=&pro=show&iid=55&sid=dcae905da0ee9315fcc3cb976880f333处下载一个压缩包，从压缩包中将一个名为“Bootsect.cdr”的文件解压到C盘根目录下。接着，打开资源管理器，定位到C盘根目录下。点击“工具”→“文件夹选项”，在弹出的文件夹选项窗口中点击“查看”选项卡，然后将“隐藏受保护的操作系统文件（推荐）”复选框中的✓清除，再点选“显示所有文件”选项，点“确定”按钮保存一下设置。现在我们可在C盘根目录下发现一个名为“Boot.ini”的文件，该文件具有系统只读、隐藏属性。接下来，在这个文件上点右键，在弹出的属性对话框中去掉其“只读”属性，然后用记事本程序将其打开。保持“Boot.ini文件原有内容不变，在最后添加上一行“C:\Bootsect.cdr="从光盘引导"”（实际输入时不包括最外侧的双引号。**如图1**），保存一下。然后重新将其设置为“只读”。好了，现在重新启动计算机，看看在启动菜单中是不是出现了“从光盘引导”（**如图2**），选择该选项，并插入具有启动功能的光盘就可从光驱引导系统了，再也不必进BIOS改来改去。

小提示： 在下载的压缩包中还有几个虚拟软驱文件，对于没有软驱的朋友，通过这几个文件可轻松模拟从软驱来启动系统到DOS下，以便修复系统。压缩包中附有详细的帮助说明，有兴趣的朋友自己摸索一下吧，这里就不再赘述了。

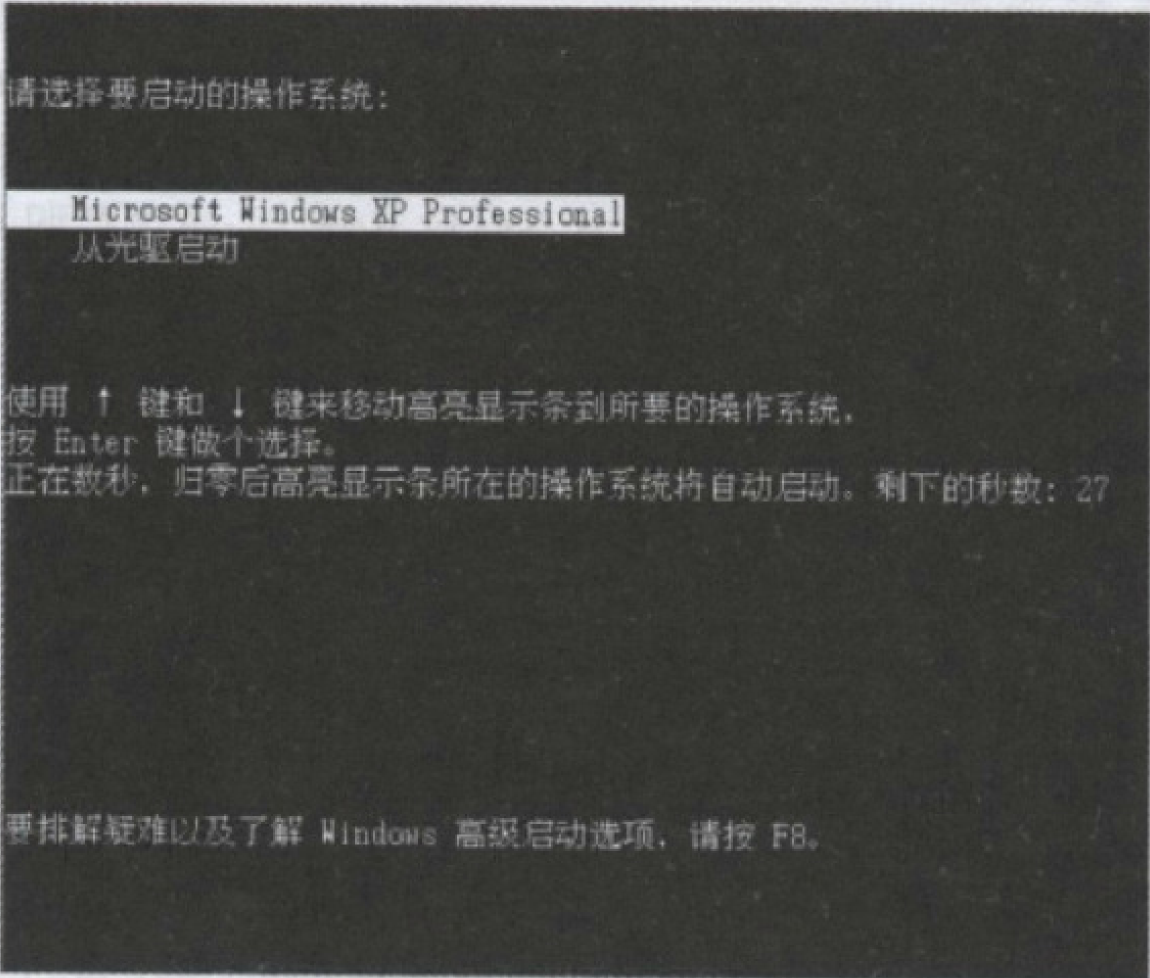


图2

给窗口标题栏加个时钟显示器

■浙江 吴俊

如果在使用计算机的过程中想看一下时间，我们通常会低头去看任务栏上的时钟。但实际上，在使用一段时间的计算机之后，大多数人都会习惯性地抬一下头而不是低头，所以，显示时钟最佳的位置是在屏幕上方，而不是下方。

要满足这个要求，除了将任务栏拖到屏幕上方外，更好的办法还是在电脑上安装TitleBarClock这个小工具（下载地址是http://download.jsinfo.net/soft/27705.htm）。与其他时钟工具相比，TitleBarClock最大的优势在于它直接显示在当前窗口的任务栏上，既不会占用用户的工作空间，也不会被其他窗口遮挡。而且，时钟显示格式的设置非常灵活，附属功能也比较全面，足以满足使用者的基本要求。

一、设置显示格式

TitleBarClock默认会按照“星期+年+月+日+时间”的格式显示时钟。如果这个默认格式与你的浏览习惯不符，利用TitleBarClock灵活的格式设置选项就可非常方便地加以调整。例如，我们希望显示的时钟格式要求如下：基本的时钟格式为“星期+年+月+日+时间”；采用24小时制显示，而且只要求显示到分钟；采用短日期格式，并使用“-”作为分隔符，而且要显示星期的完整名称而不是缩写。

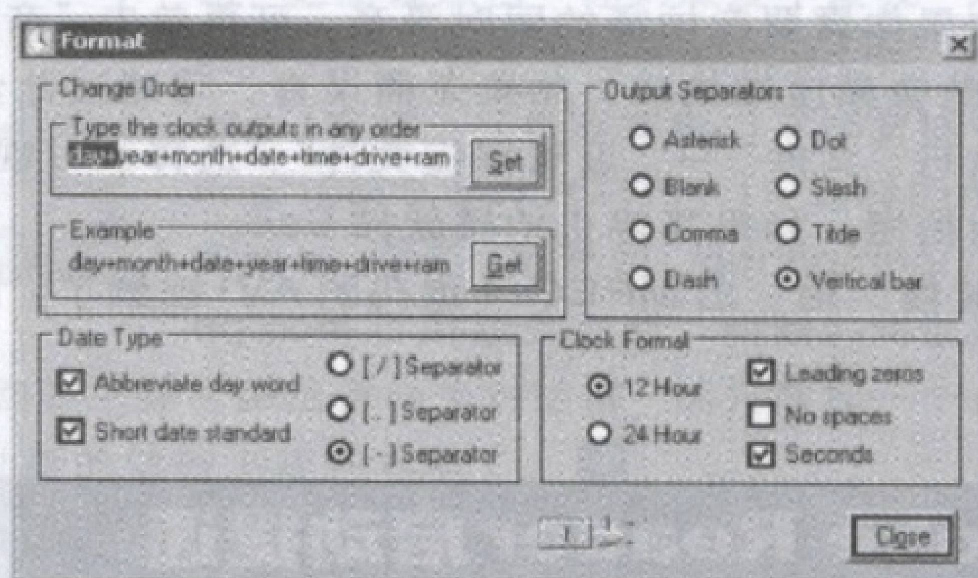


图1

只要用鼠标右键单击TitleBarClock的任务栏图标，在弹出菜单上选择“Clock Settings”→“Clock Format”，打开“Format”窗口（**如图1**），然后在“Change Order”下单击“Get”按钮，在弹出窗口的列表下双击选用的基本时钟格式字符串，并单击“Set”按钮使修改生效。接着，在“Date Type”下取消“Abbreviate day word”前的选中标记，并选中右侧的“[-] Separator”，然后在“Clock Format”下选择“24 Hour”并取消“Seconds”前的选中标记，完成后的效果**如图2**所示。



图2

二、定时提醒

除了基本的时钟显示功能外，TitleBarClock还提供了定时提醒的功能。用鼠标右键单击TitleBarClock的任务栏图标，在弹出菜单上选择“Clock Settings”→“Clock Alerts”。在打开的“Alerts”窗口（**如图3**）下可选择是采用整点报时、半点报时还是在某个特定的时间触发提醒，同时还可选择提醒的方式是播放音乐、显示图片还是弹出自定义的消息，选定之后，只要单击“Set”就可激活定时提醒功能了。

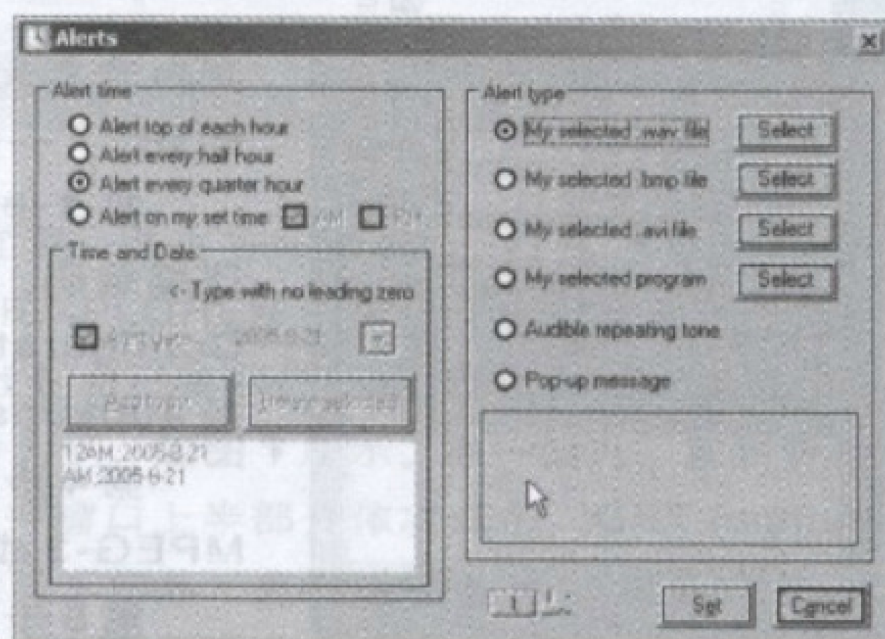


图3

三、定时关机

除了提醒外，TitleBarClock还提供了定时关机功能，只要在TitleBarClock任务栏图标的右键快捷菜单上单击“System Shutdown”，然后在弹出窗口的文本框中输入关机时间，单击“Set”按钮就可以了。不过需要注意的是，如果需要在下午4点自动关机，而之前设置的时钟格式是12小时制，则需要以“4：00PM”的格式输入。

VirtualDub+摄像头，录制MPEG-4视频

■山东 ZT

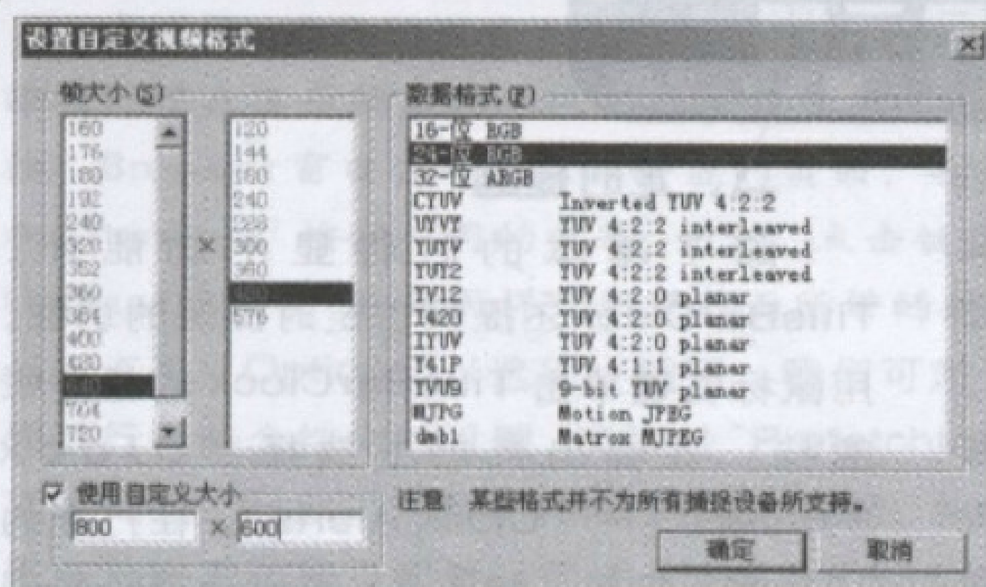
看了大软上刊登的用RealProducer Plus录制RM视频的文章后，笔者也试用了一下，虽然办法不错，但这款软件对系统的要求较高，如果你的配置比较低，录制出的视频有时不够流畅。“老鸟”们也许知道，目前压缩速度最快的编码算法是Xvid，相对而言它也更节省资源，如果能输出这种视频，岂不更完美。要做到其实很容易，到http://www.skycn.com/soft/1998.html去下载VirtualDub软件，然后再装上暴风影音之类的编码/解码器包就可以了。

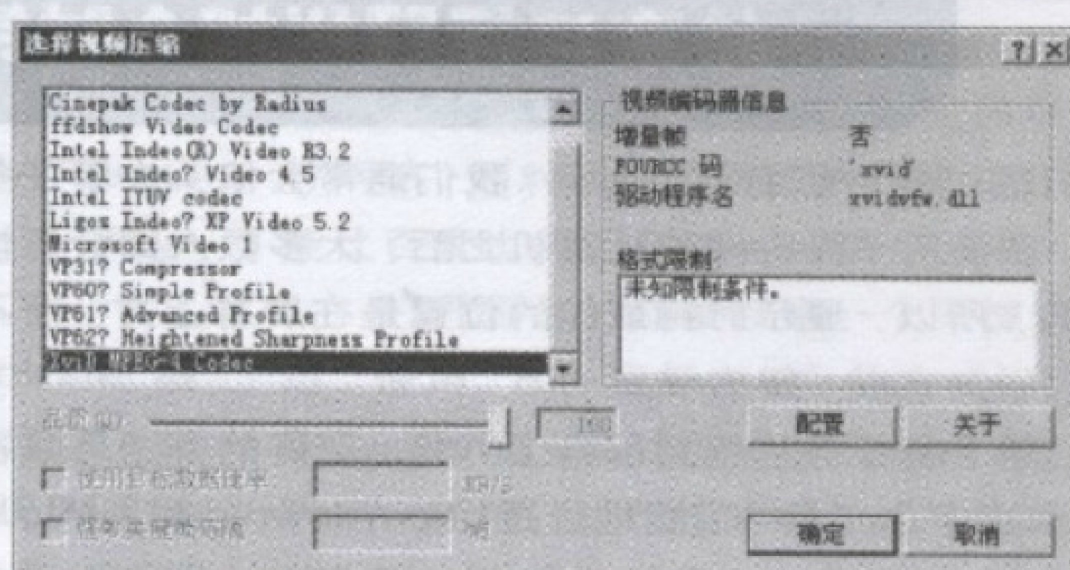


图1

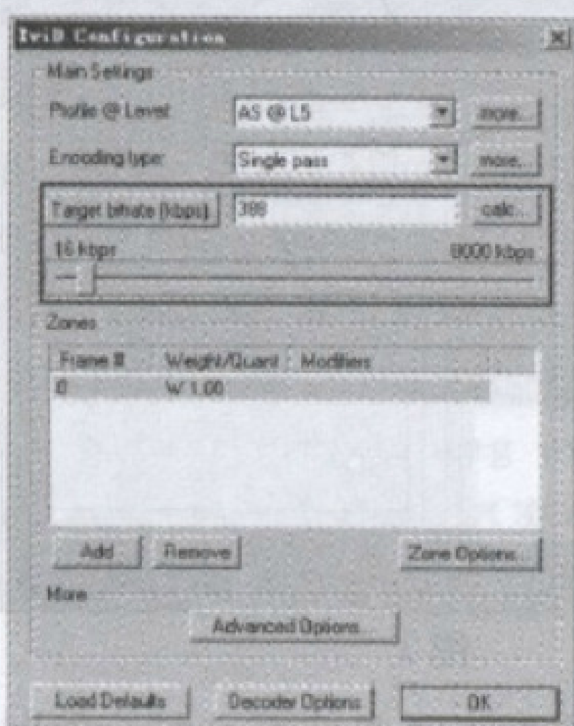
第1步，启动后执行“文件”→“捕捉AVI”即可进入VirtualDub的捕捉模式，**如图1**。第1次使用该功能时窗口上是一片漆黑，选择“视频”→“预览”就可看到摄像头“眼”中的影像了。

第2步，选择“视频”→“设置自定义格式”，打开**如图2**


图2


图3

所示的对话框，在左边的“帧大小”中可设置要捕获的视频分辨率。笔者这款摄像头的默认捕获分辨率为800×600。我们既可直接输入新分辨率，也可在去除“使用自定义大小”前的复选后，在上方的列表中选择。右边的“数据格式”默认为“24位RGB”，一般无需更改。


图4

第3步，选择“视频”→“压缩”，打开**如图3**所示的对话框，在这里可设置视频压缩编码，最佳选择当然是“XviD MPEG-4 Codec”。然后单击“配置”，打开“XviD Configuration”对话框，**如图4**，在“Target bitrate”右边的输入框中输入位率，一般400kbps左右即可。

第4步，如果你需要在拍摄的同时录音，可再单击“音频”菜单中的“压缩”，选择MPEG-3或其他音频压缩编码。如果无需录音，可略过此步。

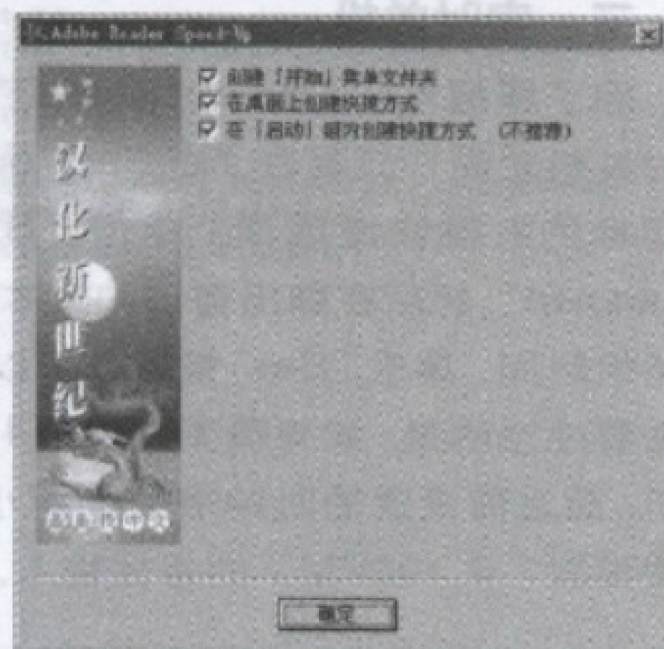
第5步，执行“文件”→“设置捕捉文件”，选择AVI视频的保存路径和文件名，再按F6即可开始拍摄，如果要停止拍摄就按Esc。

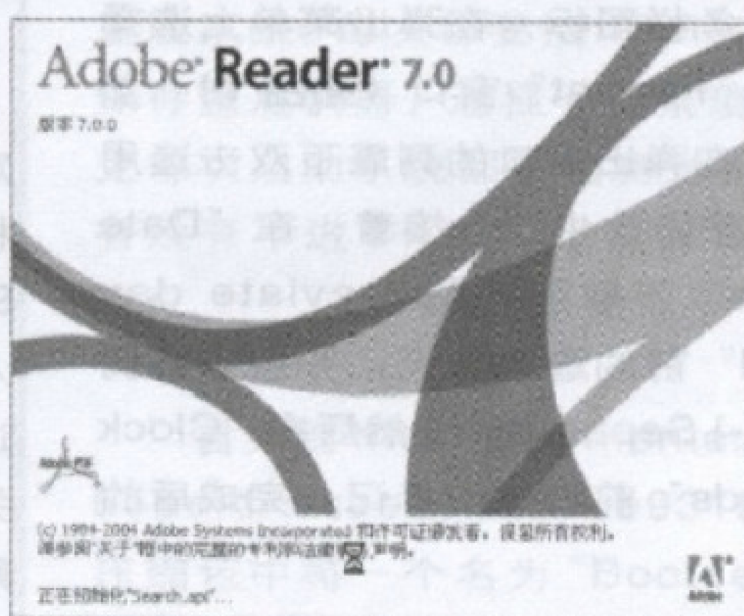
现在就可直接“拍”出MPEG-4编码的AVI视频了。

试用办公

给Adobe Reader启动提速

■安徽 屠志成


图1


图2

最近在看一些PDF格式的资料，每天都得忍受着Adobe Reader龟速启动带来的痛苦，忍无可忍之下，只好上网寻找给它提速的办法，你还别说，真让我找到了一款可让Adobe Reader快速启动的小软件，它就是Adobe Reader Speed-Up，最新版本1.32，可从华军软件园下载（地址是http://www.onlinedown.net/soft/37775.htm）。

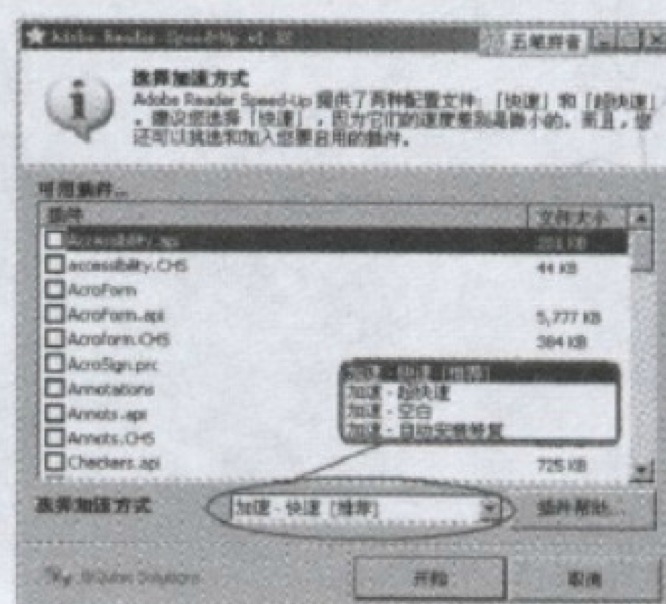
Adobe Reader Speed-Up的安装没有什么难的，只是到最后一步时，最好取消“在‘启动’组内创建快捷方式”选项，因为实在没有必要让它在开机时启动（**如图1**）。

Adobe Reader启动速度缓慢，除了其自身程序较大外，还因为它在启动时加载了大量的插件（看一下它的启动画面就会知道，**如图2**），而实际上有的插件不加载也不影响软件的使用。通过Adobe Reader Speed-Up，你就可方便地定制Acrobat Reader启动时加载的插件，让那些不需要的插件不再加载，这样就加快了Acrobat Reader的启动速度。

Adobe Reader Speed-Up使用方法很简单。首先确认已安装了Acrobat Reader，然后执行Adobe Reader Speed-Up，打开“欢迎”界面，选择“加速”（**如图3**）。点“下一步”，进入“选择加速方式”界面，列表中列出Acrobat Reader要加载的所有插件，可手工选择保留下来的插件，但对于一般用户来说，由于不知道每个插件的具体用途，作出选择是十分困难的。不过这难不了我们，Adobe Reader Speed-Up提供了多种加速方式供我们选择，它推荐选择“加速-快速”方式（**如图4**），点“开始”，很快就能完成加速操作。现在打开Adobe Reader试试，启动速度是不是快了许多？

注：Adobe Reader Speed-Up运行时需要VB运行库的支持，如果你的电脑中尚未安装，可上网搜索，很多网站都提供VB运行库下载。


图3


图4

网上炫铃免费得

■辽宁 蓝色海岸

大家都知道，从QQ 2005开始，它就推出了全新的炫铃功能。通过炫铃，当你上线下线时，你的好友就可听到你与众不同的个性铃音。但是，炫铃是要使用Q币支付的收费服务，对于囊中羞涩的我们来说，还是有点舍不得。其实可自己动手，找一个变通的方法把网上收费的炫铃下载回来，在本地为自己免费服务，岂不妙哉！

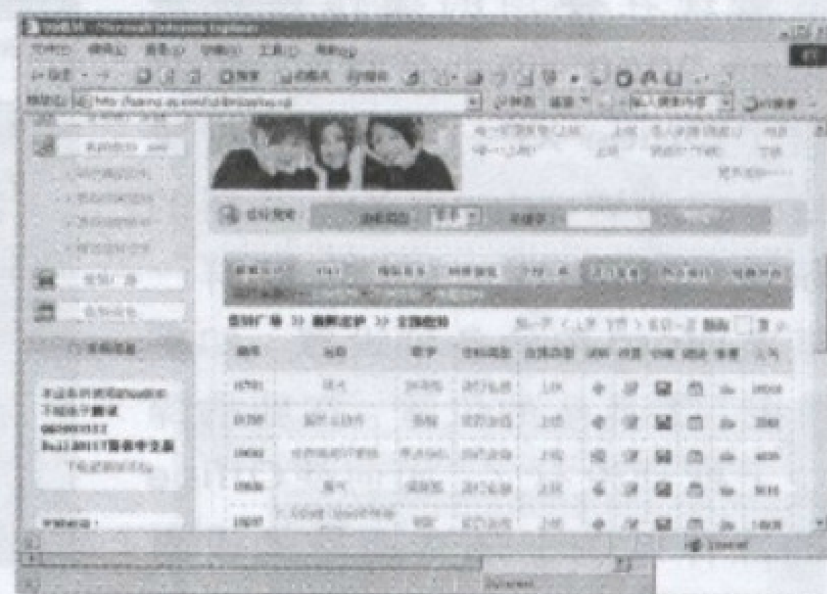


图1

在这里要用到"WSockExpert.exe"抓包工具，下载地址是http://hf110.com/Soft/ShowSoft.asp?SoftID=219。该工具是一款免费的绿色软件，无需安装，解压后双击运行。我们首先打开QQ炫铃网址http://qqring.qq.com，然后打开WSockExpert.exe抓包工具，点击工具栏上的"打开"按钮，在弹出的"选择进程进行监听"对话框中展开"IEXPLORER.EXE"，选中炫铃网页"http://qqring.qq.com"。接着，在炫铃页面中找到自己喜欢的一款炫铃，点击"试听"按钮，这里以点击"你到底爱不爱我"炫铃为例，**如图1**所示。等一会儿，直到听到炫铃响起。转到WSockExpert中，在软件窗口上半部分依次点击"GET /qqring/ring"字样，仔细观察窗口下部窗格中的提示信息，直到出现形如"GET /qqring/ring/16699.wav HTTP/1.1"这样的内容，**如图2**所示。这便是炫铃文件所在的真实地址。最后，把形如"/qqring/ring/16699.wav"这样的内容添加到"http://qqring.qq.com"网址的后面，得到的网址是"http://qqring.qq.com/qqring/ring/16699.wav"。拷贝到IE地址栏中，回车后即可弹出另存为对话框，你只需找一个合适的目录保存即可。要得到其他炫铃，你只需如法炮制，现在你就可把动听的炫铃下载到本地了。

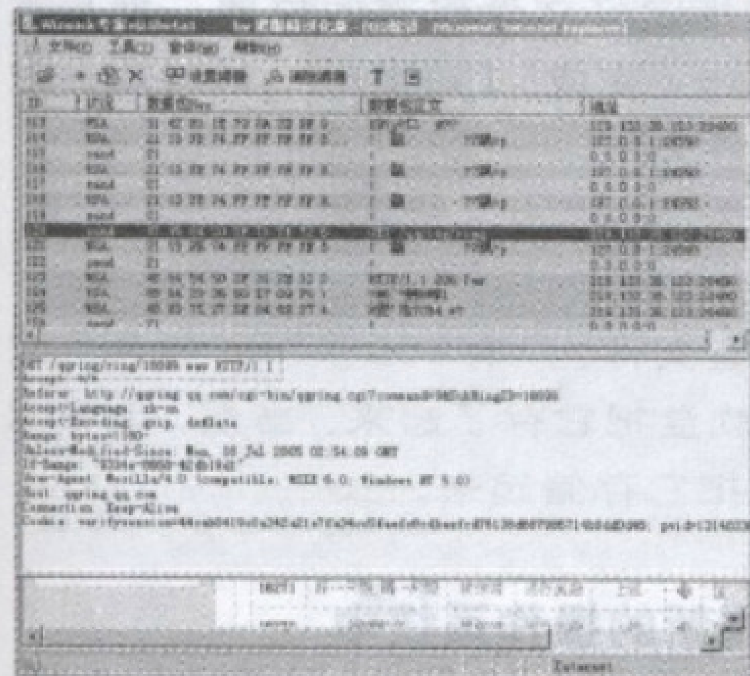


图2

用瑞星杀毒软件查杀传奇终结者变种IAZ病毒

病毒名称：传奇终结者变种IAZ（Trojan.PSW.Lmir.laz）

病毒类型：通过网络传播

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒采用传奇游戏的"龙"字图标，具有很强的迷惑性。用户一旦打开这个文件就会被病毒感染，病毒会窃取网络游戏《传奇》玩家的游戏账号、密码、登录服务器等信息并发送到黑客指定的信箱当中。

手工删除

一、清除内存中的病毒

用鼠标右键单击任务栏，选择"任务管理器"启动。点击菜单中的"查看"，单击"选择列"，在弹出的窗口中勾选"PID（进程标识符）"前面的√。单击"进程"选项页，在出现的列表中找到名为Csrss.exe并且其用户名不是System的一项，将其PID记下。

点击"开始"→"运行"，输入"ntsd -cq -p (PID值)"。比如刚才记下的PID值为2017，则输入"ntsd -cq -p 2017"，点击确定。

二、删除病毒文件

将Windows目录下（默认为C:\Windows）的Regedit.exe改名为Regedit.com，并运行。找到HKEY_CLASSES_ROOT\winfiles一项，将其删除。并将HKEY_CLASSES_ROOT\.exe的默认值改为exefiles。

然后打开我的电脑，删除C盘根目录下的Autorun.inf文件，删除IE目录下（默认为C:\Program Files\Internet Explorer）的Iexplore.com文件，删除公用目录下（默认为C:\Program Files\Common Files）的Iexplore.pif文件，删除Windows目录下的1.com、Csrss.exe、ExERoute.exe、Explorer1.com、Finder.com等几个文件和Debug目录（默认为C:\Windows\Debug）下的DebugProgram.exe文件。

随后删除系统目录（默认为C:\Windows\System32）下的Command.pif、Dxdiag.com、Finder.com、Msconfig.com、Regedit.com及Rundll32.com文件。删除掉"开始"菜单，程序组中的"安全测试.lnk""计算机安全中心.lnk"和"系统信息管理器.lnk"文件。

三、修复注册表

1.将Windows目录下的Regedit.com改名为Regedit.exe并运行。分别查找以下内容并修改（恢复）为相应的内容。查找"Finder.com""Rundll32.com""Command.pif"的信息，将找到的值中"Finder.com""Rundll32.com""Command.pif"分别改为"Rundll32.exe"。查找"Iexplore.com"的信息，将找到的值中"Iexplore.com"改为"Iexplore.exe"；查找"Iexplore.pif"的信息，将找到的值中类似"%ProgramFiles%\Common Files\iexplore.pif"的信息改为类似"%ProgramFiles%\Internet Explorer\iexplore.exe"。查找"Explorer1.com"的信息，将找到的值中"Explorer1.com"改为"Explorer.exe"。

2.查找并删除HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run和HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersionRunServices下面的Torjan Program项。

3.将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon中的"Shell"="Explorer.exe 1"恢复为"Shell"="Explorer.exe"。

至此病毒已被清除干净。



如何在升级操作系统后仍使用原来的Office设置

■山西 宋宏伟

笔者现在使用的操作系统是Windows 2000，因办公需要，电脑上安装了Office XP，可最近要把操作系统升级为Windows XP，在新的操作系统上安装Office XP，这样一来，原来Word中的各种设置，如字体、模板、工具条的位置，在新的操作系统上就都没有了。如何使Office在新的操作系统上还有原来的设置呢？这并不难，跟我来！

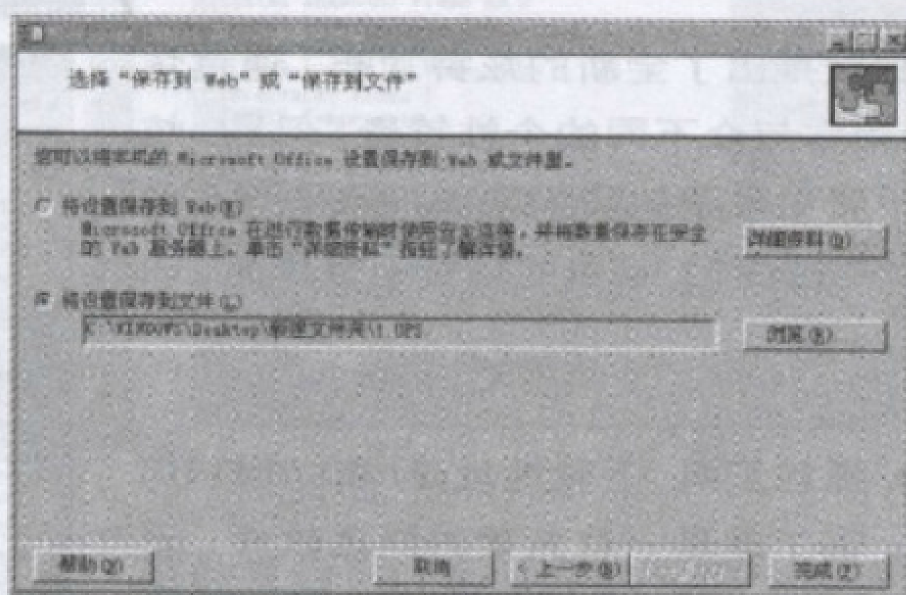


图1

在安装好Office XP后，大家就可发现，在"开始"→"程序"中多了一个"Microsoft Office工具"，这里面有一个"用户设置保存向导"，这个工具就可把当前Office的各种设置保存成一个文件，等到新的Office安装好，再把这个文件导入，就可使新安装的Office的设置和以前的一样了。具体做法如下。

一、制作设置文件

在Windows 2000下，关闭Office的所有应用程序，在"开始"→"程序"→"Microsoft Office工具"中打开"用户设置保存向导"，在出现的界面中点击"下一步"，在出现对话框中选择"保存本机的设置"，再点击"下一步"。在弹出的新界面中，有两种选择。一种是"将设置保存在Web上"。如果选择这个选项，软件就会把你的Office设置加密，并保存在位于美国的服务器上；如果你认为你的Office设置很重要，就不要选择这一项。第二种选择是"将设置保存到文件"，选择这个选项的话，软件就会把你的Office设置做成一个文件，保存在硬盘或其他储存媒体上。笔者在这两项中选择后者，并指定好文件保存的位置，然后点击"完成"（**如图1**），这时软件就会把文件保存在你所指定的文件夹中。

二、保存设置文件

笔者看了一下保存好的设置文件，只有200多kB，普通的软盘完全可放得下，于是用一张软盘把它存了起来，当然，如果你的电脑没有软驱，可使用U盘把它存储起来。

三、把原来的设置还原到新的操作系统中

安装好新的操作系统Windows XP和Office XP后，就要把设置导入新的Office XP了，打开Microsoft Office工具，点击"下一步"，选择"将原先保存的设置恢复应用到本机上"，点击"下一步"，在新弹出的界面中指定好设置文件所在的位置，再点击"完成"。好了，现在的和原来的一模一样了！

本文所针对的读者对象不仅是像我这样需要升级操作系统的人，如果你觉得在家中电脑上的Office设置很顺手，想让单位的电脑像家中电脑的设置一样，也可按照上述方法做。

游刃于DOC和PDF之间

■安徽 居志成

由于工作需要，最近经常阅读一些PDF格式的文档，但当想使用其中的一些文字和图片时，却觉得很麻烦，很想把它转换成DOC格式（Word文档）进行编辑；而对自己制作的DOC格式的文档，也很想把它转换成PDF格式，这样既能与同事共享或发布到网上，又不会被别人随意修改。于是摸索能使PDF和DOC格式互相转换的方法，功夫不负有心人，终于比较完美地解决了这两个问题。

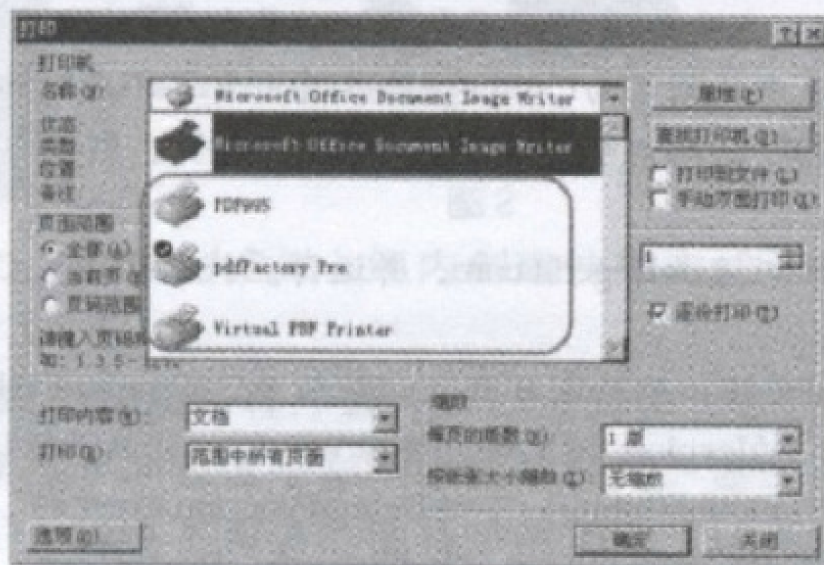


图1

一、DOC到PDF

关于DOC到PDF的转换已有不少文章述及，这里只想谈一下个人的使用心得并推荐一款非常好的软件。虽然网上也有一些专门把DOC文件转换成PDF文件的软件，但使用起来感觉并不理想。倒是通用的PDF虚拟打印驱动程序比较好用，像PDF995、Go2pdf、pdfFactory Pro Enterprise Edition等，它们在安装后都会生成虚拟打印机，名称分别为PDF995、Virtual PDF printer和pdfFactory Pro（**如图1**）。

使用效果比较：PDF995和Go2pdf都是免费软件，使用非常简便，但PDF995在虚拟打印时除页面大小外，几乎没有可手工设置的地方，并且会弹出网页广告；Go2pdf可进行的设置较多，但生成的PDF文件的页脚处有它的购买提示；pdfFactory Pro Enterprise Edition是共享软件，未注册时一次只能转换一个页面，但功能强大，可进行多项详细设置，生成非常专业的PDF文件。大家可根据自己的实际需要选择使用。这里简单介绍一下大家不太熟悉的pdfFactory Pro Enterprise Edition（2.25汉化版）的使用。

打开一个已编辑好的DOC文档，从"文件"菜单里选择"打印"，在"打印"对话框的打印机列表中选择"pdfFactory Pro"，点"确定"。接着弹出pdfFactory Pro的预

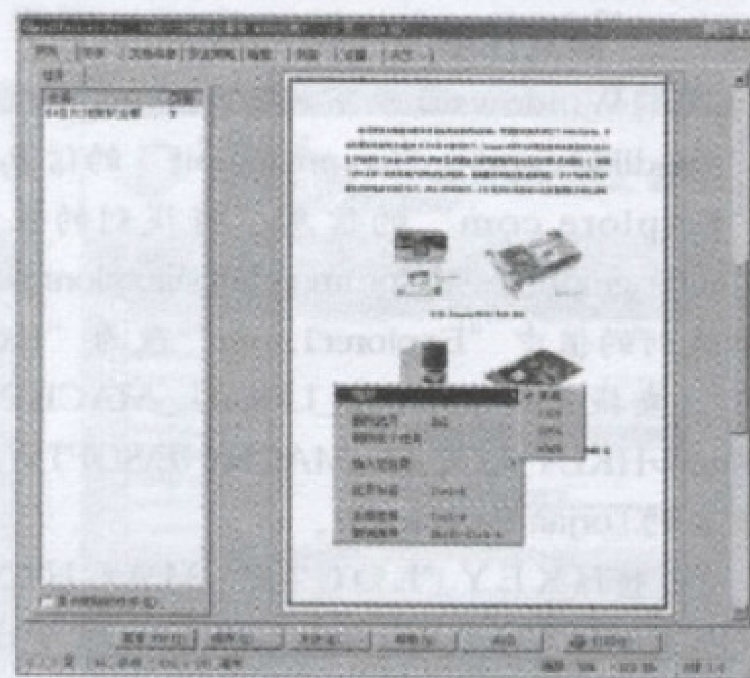


图2

览对话框（**如图2**），左边为任务列表，右边为预览框。在预览框上滚动鼠标滚轮可查看各个页面的情况，点右键在菜单中可进行缩放、删除、插入、书签等操作，非常体贴。

在“字体”选项卡中，可根据文档中使用的字体对内嵌字体进行添加和删除，以便在保证字体正常显示的前提下

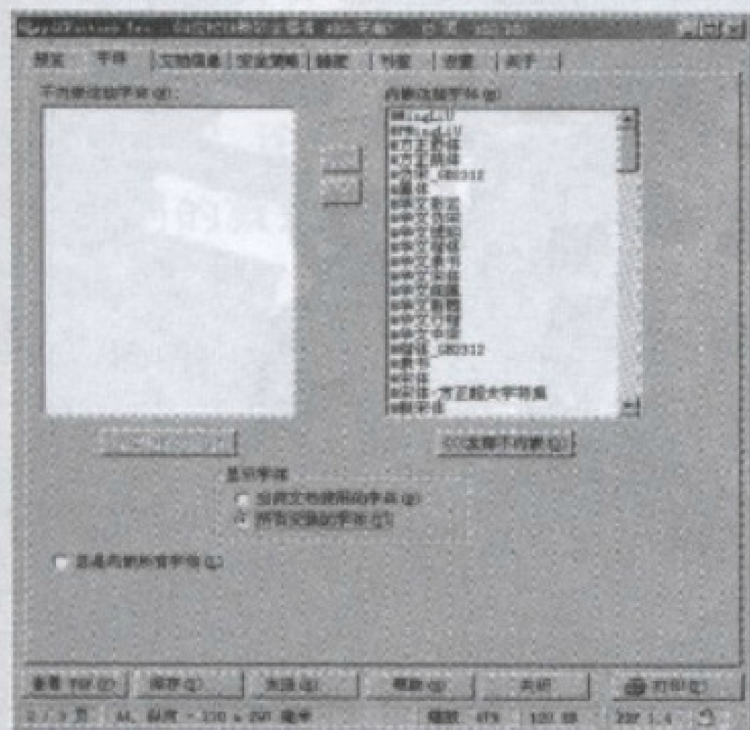


图3

不增加文档体积（**如图3**）。在“安全策略”选项卡中，选中“使用PDF安全策略”，将显示“安全策略设置”内容，包括高低两个层次，还可设置不允许使用者进行的操作和查看文档需要的密码（**如图4**）。“文档信息”“链接”“书签”等可使用默认设置。

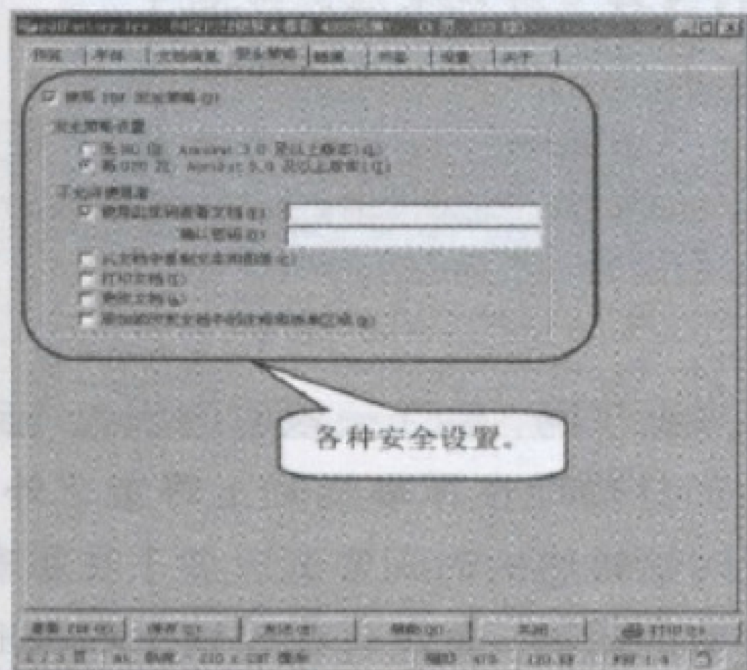


图4

设置完成后，单击对话框下方的“查看PDF”，将调用Adobe Reader预览实际效果，一切满意后单击“保存”，选择保存路径并保存文档为PDF文档，转换过程结束。下面是从DOC到PDF的转换效果图（**如图5**）。

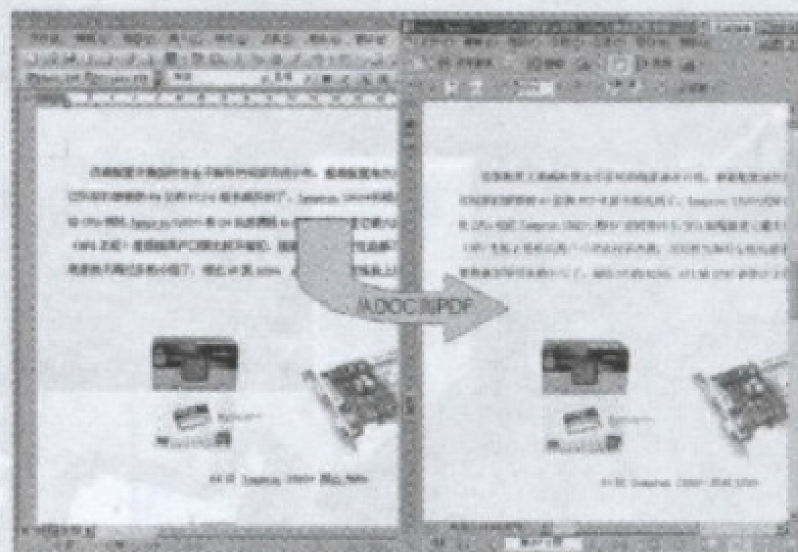


图5

二、PDF到DOC

能把PDF文档转换成DOC文档的软件也有一些，但个人认为最好的要数Solid Converter PDF（2.2多国语言版），它有着多种可选的操作方式和很好的转换效果。Solid Converter PDF的特点可归纳为：①从3个地方启动。从程序菜单、Word工具栏、DOC文件的右键菜单启动。②两种模式转换。使用导引转换、直接转换。③保存为两种格式。保存为DOC或RTF格式。下面以不同的启动方式来叙述转换过程。

1.从程序菜单中启动时将打开查找PDF文件对话框，选定PDF文档后，“转换”按钮变为可用，单击“转换”会打开“Solid Converter PDF导引”，再击“下一步”可一步步对转换进行设置（**如图6**）。

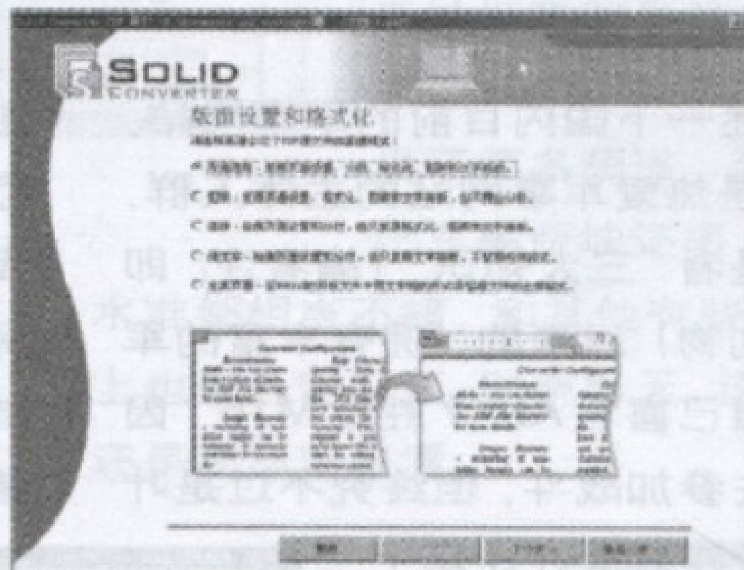


图6

单击“转换”旁的下三角形，可选择“使用导引进行文件转换”“以DOC格式保存”“以RTF格式保存”（**如图7**）。

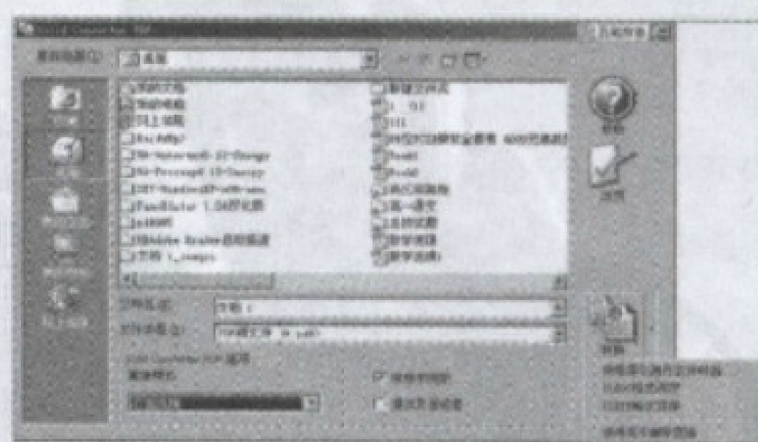


图7

2.从Word工具栏启动。单击Word工具栏上的“Open PDF”，也会打开查找PDF文档的对话框（**如图8**），再单击“转换”按钮，就会激活“Solid Converter PDF导引”，其余的操作同上。



图8

3.从DOC文件的右键菜单启动。在DOC文件上单击右键，在右键菜单中选择“Open PDF in Word”或在“Solid Converter PDF”的2级菜单中选择“Open in Word”，打开的都是“转换设置”对话框，单击“转换”将直接生成DOC文档，单击“激活导引”将使用导引方式转换。选择“Solid Converter PDF”的2级菜单中的“Convert using Wizard”，会直接使用导引进行转换（**如图9**）。

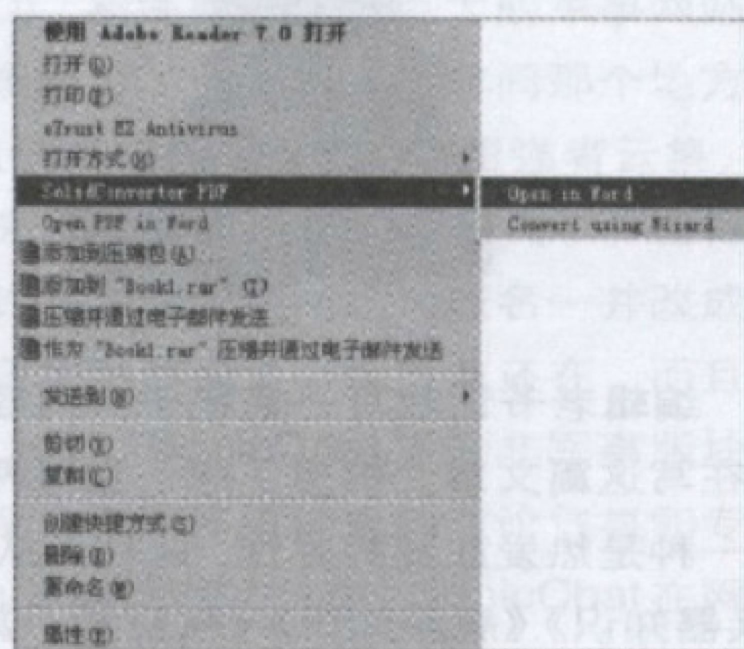


图9

使用导引的转换过程虽然复杂一些，但步骤上一目了然，这里也不再详述。下面是从PDF到DOC的转换效果图（**如图10**）。

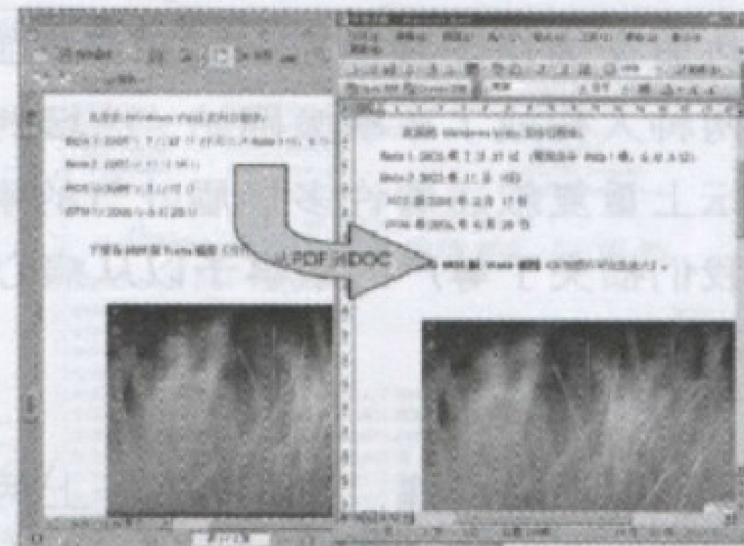


图1

注：以上软件可到阿巴软件园（http://www.abdown.com）下载。

一句话技巧

当我们回复邮件时，在正文下方引用的原邮件内容，每行前面都会有一个“>”标记。只需简单设置一下，就可让“>”在回复邮件时消失！下面以OE(Outlook Express)为例来说明一下。启动OE，点击主界面的“工具”→“选项”菜单，在弹出的“选项”对话框中切换到“发送”选项卡，然后点击“邮件发送格式”下面的“纯文本设置”按钮，接着，在弹出的“纯文本设置”对话框中把“回复或转发时，缩进原邮件”前面的√清除掉，点“确定”按钮并退出OE即可。

辽宁 蓝色海岸

编辑部里的突击手

——听Commando讲军事网站

■北京 Commando

编者按：众所周知，Commando是编辑部内的军事狂热分子。由于曾经被迫在本刊《真·游戏生活》专题中客串过憨厚的匪徒，一直幻想着通过各种“忽悠”渠道来扭转自己的形象，为了给他一个机会，就让他来谈谈他认为最了解的军事网站吧。

编辑老爷让我写一篇稿子，内容是叙述一下国内目前的军事网站，我在写这篇文章之前想了想，觉得两种人是热爱军事网站的主体人群，第一种是热爱武器的男性，这种人从小就是看“三大知识”（编者注：即《兵器知识》《舰船知识》《航空知识》3本刊物）过来的，拥有丰富的军事知识，对各国现役武装如数家珍，总说自己喜欢AK47胜过M16，因为美国人在越南都用前者；他们偶尔会想去参加战斗，但终究不过是叶公好龙……这种人中年之后就开始发胖，现在只能在论坛上与同好们把酒言欢。第二种则是热血沸腾的20岁青年，信奉中国可以说不，痛恨侵略者，言必称“犯强汉者，虽远必诛”，还热衷于为祖国臆想出一些秘密的武器改变世界军事格局。这两种人构成了军事类网站、论坛的中坚力量，他们每天在论坛上重复叙述着许多扬眉吐气的事例，并对任何他们认为让我们损失了尊严的故事予以从痛心疾首到义愤填膺之间程度不等的反应。

不过说来惭愧，我并不属于上两类人中的任何一类，我并不是一个非常狂热的军事爱好者，也喜欢武器，但背不出黑海舰队里的编制，也不知道F-117的作战半径。中学的时候虽然也买《航空知识》，但后来有了电脑就转而去买游戏杂志了，后来上了网，除了一段时间因为《反恐精英》而狂热地在军事网站上寻宝之外，我在游戏网站转悠的时间要远远多于在军事网站上浏览的时间，更没有在论坛上积极把自己的军衔刷成少校上将什么的，写这篇文章的时候，也颇费了些力气来回忆我印象中



图1

优秀的军事网站。不过从另一个角度看，能被我熟知的军事网站，也算是名气比较大或特点比较突出的网站了，更何况军事网站大多数是小圈子聚集的地方，许多优秀的网站并不愿意示众，所以这篇文章只起到一个粗浅的引导作用，水平有限，希望诸位多多担待。

冤有头债有主，就算是随口介绍也要有个开头，我先从商业性质的综合性军事网站来介绍，论起大而全的军事网站，我第一个想到的就是**"铁血网"(http://www.tiexue.net)**，铁血网算是一个比较中规中矩的军事类网站（图1），体积庞大，内容丰富，看点不在精而在多，从空军到陆军，从历史到未来，基本上你能想到的这里都有。前些年网络文学风潮涌动，铁血网也建起了自己的书库，做起了拉用户当VIP的买卖，这铁血书库以军事题材为主打，颇有些相当优秀的作品。



图2

就我的感觉而言，和大多数综合性军事网站一样，铁血的核心在于其论坛，铁血论坛是国内比较早的军事论坛，人气也相当旺盛，不管什么时候上去，总有数百用户在里面谈天说地（图2）。论坛里的人多了，消息自然也就丰富，论坛用户里面有许多通古知今的强者，但更多的则是容易激动的少年朋友，不过不管怎么说，总比全是容易激动的热血青年要好上许多。铁血曾数次因论坛而惹上风波，所幸的是虽然偶有小恙，但大多数时间仍然平平安安地运行着。

谈到综合性的站点，另一个比较值得一看的地方是舰船知识（http://jczs.sina.com.cn/），这个网站来头相当大，是2000年新浪和《舰船知识》杂志合作开设的，两者的合作在当时被冠以"开启与传统媒体深度合作的先河"之名，颇造了一番声势，不过现在看起来，虽然谈不上盛名之下其实难副，但也没有什么特别出彩的地方。倒是舰船知识的论坛，在去年因为"失重力神教"而大大地出了一回名（图3）。

利用失重现象宇航员也许就不会死 ar42366 逆序阅读 08-31 06:48 143501117759

截止发稿之日，"失重力神教"的帖子已经被阅读达1117759次，回复14350贴

图3

说起这"失重力神教"，可是很有讲头，我在这里简单讲一讲，或许会引发诸位对军事的兴趣。2003年9月，舰船知识BBS上出现一篇奇文，摘录如下："在地球上，当飞机高速向下俯冲，达到一定速度时，人就会出现失重现象，飘起来。利用这一现象，如果把挑战者号航天飞机座舱单独密封结实，当航天飞机坠向地面，速度越来越快，宇航员就会失重，飘起来。接触地面时，速度减到零，宇航员就落在舱底上，不会受伤。这种办法也可以用于宇宙飞船或民航机出现故障时。可民航机一般不会用这种办法，还是要想办法飞回地面，但是在飞机损伤严重时，这也是一个办法。"这篇理论与错别字一样华美的帖子立刻在论坛里掀起一片狂澜，许多用户试图说服发帖者放弃这一狂想，但都在发帖者的执著面前败下阵来。整个帖子长达数百页，更引发无数转载，记得有文章列举2003年网络热点话题，失重力神教位列前三甲。直到现在，"失重力神教"仍然是舰船知识论坛的镇坛之宝，吸引着广大非军事爱好者瞻仰此地。想想舰船知识数年积累的名声却不及论坛上的一个帖子影响力大，倒确实有些造化弄人的感觉。

SonicChat论坛（http://www.sonicchat.com）也是一个比较优秀的地方，和许多影响力巨大的军事网站一样，SonicChat论坛也颇经历了些风雨，早年间那个地方叫作SonicBBS，以军事及仿真模型为主，论坛里强者云集，讨论气氛也相当不错，后来不知怎的，突然就消失了，害得一干铁杆苦苦寻找，过了许多日子，连网站带域名一并改成现在的SonicChat，所幸名字虽然变了，但气氛还在，而且增设了颇多频道，到目前为止，SonicChat里的非军事版块倒比军事版块还多，不过至少在军事版块里的讨论气氛和专业水准都相当不错。和其他有些名气的军事类网站一样，SonicChat在网络上也是几起几落，时有时无，说不定什么时候就又消失了，所以若有兴趣，还是要抓紧去看。

说完了综合性的军事网站，接下来就可以说说相关的专业性军事网站，先从轻兵器说起，轻兵器方面，国内比较权威的网站当属**"D-BOY的枪炮世界"(http://www.gun-world.net/)**，自打我想起在网上找

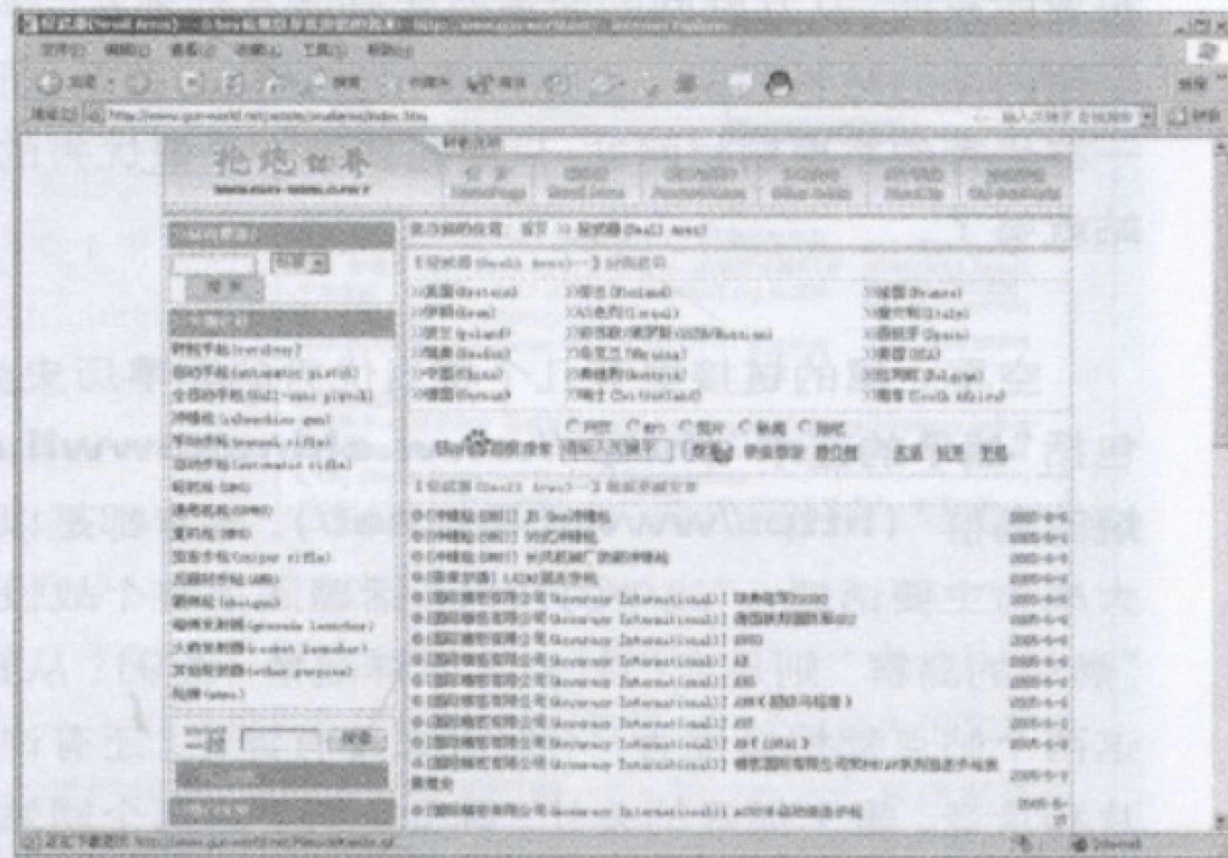


图4

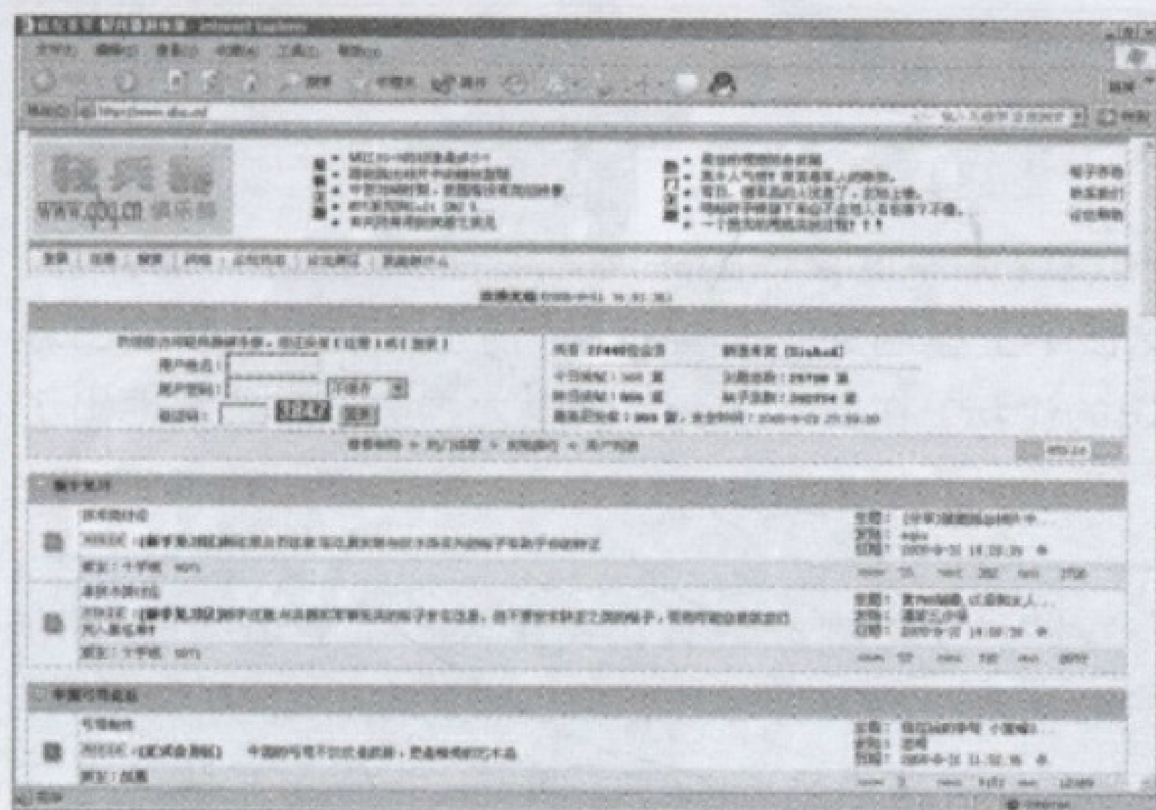


图5

军事方面的题材开始这个站似乎就存在，站长D-BOY是个相当豪爽的广东人，在轻武器方面的造诣相当之深。网站始终坚持深度原创或翻译相关资料，绝不像许多网站那样以粘贴内容和许多空穴来风的消息来充数，治学之严苛令人敬佩，D-BOY的枪炮世界应该称得上是国内最优秀的轻兵器资料网站（图4）。

另外，**《轻兵器》网站（http://www.qbq.cn/）**也是个藏龙卧虎之处，实际上《轻兵器》真正的价值在于其论坛（图5），轻兵器论坛中的专业人士之多是其他相关论坛难以比肩的，我在那个论坛混迹过一段时间，那里除了一些军事爱好者之外，还有许多身份神秘的家伙，以及一干在美国当警察的强者，这些人谈起轻兵器来自然头头是道，绝非纸上谈兵。

说完了轻兵器，接下来可以介绍一下航空器相关站点，航空器综合性网站中比较优秀的就是**"空军之翼"网站（http://www.afwing.com/）**，这个站的年头也颇早，我记得大约是1999年建立的，到今年已经运营了6年了，年头虽长，但十分稳定，不但没停过几次站，连栏目变化都很小，里面的资料以翻译为主，有些文章很有看头（图6）。另外值得一提的就是该站与军事模拟游戏网合作开设的傲气莱鸟军事游戏论坛，这个论坛是国内最专业也是最优秀的军事模拟游戏类论坛，若是喜欢军事题材的游戏，尤其是飞行模拟游戏，就一定要到这个论坛里看看，顺着这个论坛还可以找到CFSO中国站，那是一个模拟驾驶民航飞机的组织，也相当能打。



图6



图7

国内还有一家颇有特色的航空器网站，名字叫**"雄猫爱好者俱乐部"（http://www.tomcat521.com/）**，若你知道这"雄猫"指的是F-14，而若你又恰好喜欢F-14，你就应当到这个网站里好好转一转（图7）。这个网站搜索了F-14的一切——从武器到涂装，从飞行员到中队，可谓应有尽有，我在去年一时起兴，买了个F-14模型回家做，搜索资料的时候找到了这个网站，在里面很是流连了一段时间，后来模型被我做坏了，这个站也就逐渐不去了，刚才找了一下，站点还在，而且内容比当时丰富了不少，总之是一个很值得一看的地方。

从空军之翼的友情链接上，你又可以发现一大票军事网站——说起来，只要你能注意看每个网站的链接，就基本可以找到你想要的东西，从互联网的蛮荒时代开始直到现在，辛勤制作个人军事网站的站长们就一直保持着相当密切的关系，所以说想找到一群优秀的军事题材网站，只要先找到一个最优秀的军事题材网站就够了。

空军之翼的链接里有几个相当优秀的军事历史类网站，其中包括**"战争的艺术"（http://www.chinesewwii.net/）**和**"燃烧的岛群"（http://www.biku.net/）**。两者都是以第二次世界大战为主要话题，"战争的艺术"话题涵盖整个战役（图8），而"燃烧的岛群"则是专门针对太平洋战争（图9）。从资料性上讲，这两个站点都相当优秀，不但有文章有评论，还有许多珍贵的照片和录音，是个很好的去处。除此之外，这两个网站的论坛里还有相当多的德军爱好者。



图8



图9

说起这德军爱好者，可是近年的一大风潮，不知何时起，网络上出现了一群喜爱德国军队的家伙，我最初曾经卑鄙地认为与其说他们喜欢德军，不如说他们喜欢德军制服，还以为他们中大多数都是少女，但后来这种人越来越多，让我颇是惊诧了一下。

当然，大多数爱好者们还是能够把士兵和纳粹区别开来的，他们以惊人的热情建设起了华美的德军专题站**“德国军事中心”（http://www.sspanzer.net/）**。里面从二战中德国的史料到德军的音乐，应有尽有，你可以从上面两个历史类军事网站的链接里找到这个站点（图10）。

事实上，从资料性上来看，中文网站远远比不上国外的军事网站来得厉害，除了以上列举的几个比较优秀的资料性军事网站之外，大多数国内军事网仍然停留在抄袭和整理论坛资料为更新内容的方法上。若是您真的爱好军事而又不满足于这些资料，就只能去看国外的军事网站了，说起这外国的军事网站，真是专业得可怕，最优秀的军事网站大多是德国人建设的，其次俄国人开的军事网站也不错——可惜这两国的文字我完全不懂。用英语的军事网站有不少，也是各具特色，不过这就不是这篇文章所要介绍的东西了。



图10

最后，正像我在上文中所说的，大部分军事网站都互相有链接，顺着友情链接走，总能找到你喜欢的网站，至于链接起始的网站嘛，就先输入**http://www.gun-world.net**吧。

市场看台



别问我，问百度——百度的另类搜索应用3

老早我就听说“百度”源自“众里寻它千百度”这句宋词，在这句词中，“百度”是个名词，但在网民的口中，“百度”已经慢慢变成了动词，笔者就常常听人说“百度一下这个关键字就明白了”……

第一回合：LOOOOL是什么意思

网络时代似乎大家都很忙，忙到连一个单词都懒得写全，要用简写或者更容易输入的词来代替，比如“超级女声”叫“超女”，“张靓颖的歌迷”叫“凉粉”……

这天，好友在MSN上发来消息：“‘LOOOOL’是什么意思？”我那会正忙，回复道：“跟‘LOL’一样的意思。”谁知对方又问：“那‘LOL’是什么意思？”……我只好百度了一下，发给它搜索结果页。

要查找某个缩写词（比较常见的是英文术语取首字母组合）的含义，要想知道它是什么意思，只需要在百度里用“缩写词 简称”或者“缩写词 缩写”作为关键字搜索即可，比如笔者那位朋友提到的“LOL”的含义，输入“LOL 简写”，第一个结果就告诉我们，这是英文词组“laugh out loud”（大声地笑）的缩写，至于“LOOOOL”，实际上是为了增强这种笑的效果，大概相当于“狂笑”。

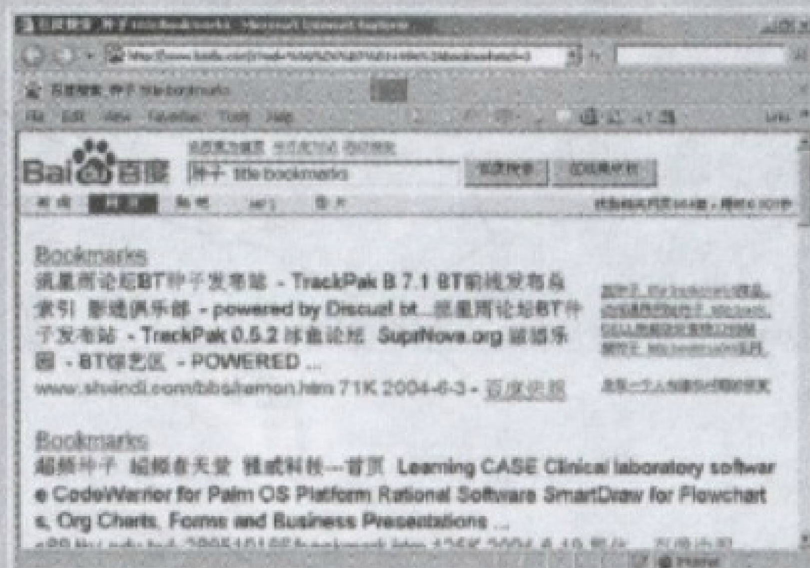
第二回合：巧妙“偷取”别人的收藏夹

大家都知道IE的收藏夹有个导出功能，IE收藏夹导出的收藏夹网页都有个共同特点——页面的标题都是“bookmarks”，正好，百度搜索有一个“title”语法功能，利用该功能我们可以轻易的搜寻到互联网上所有的收藏夹网页，看看别人都喜欢哪些站点。

方法一：直捣黄龙

“title”语法的用法很简单，只需要用“A title:bookmarks”为关键字在百度中搜索即可。其中“A”为其中一个关键字。比如：如果你想搜索“在线听歌”的网站，那么可以用“歌曲 title:bookmarks”为关键字。

方法二：顺藤摸瓜



除此之外，我们还可以来招“顺藤摸瓜”，通过某个不错的站点来获得更多同类的优秀站点。比如，有个叫“小木虫”的网站（http://www.emuch.net），笔者觉得它还不错，所以想看看收藏这个站点的人还收藏了些什么好站，只需要在百度中，用“小木虫 title:bookmarks”为关键字进行搜索即可。需要注意的是，这里的“小木虫”必须是网站标题的一部分，比如百度站点的标题就是“百度——全球最大中文搜索引擎”，那么我们就可以用“中文搜索引擎 title:bookmarks”来搜索那些收藏了百度的人还收藏了什么网站。

古典也摇滚

——另类唯美音乐网上寻

■广东 小楼春雨

《第五元素》本是一部典型平凡的法国科幻动作大片(**http://www.mov6.com/title/tt0119116/**)，片方启用了法国导演Luc Besson（吕克贝松），为整个片子注入了一丝法兰西浪漫。影片的高潮发生在女主角莉露与外星歌唱家接头的一场戏，舞台上外星歌唱家咏唱着舒缓的歌剧咏叹调，打斗场面将剧情向高潮推进，咏叹调最终以一个不可思议超过3个8度的高音嘎然而止，打斗也以美式动作混合中国功夫完美收场（图1）。

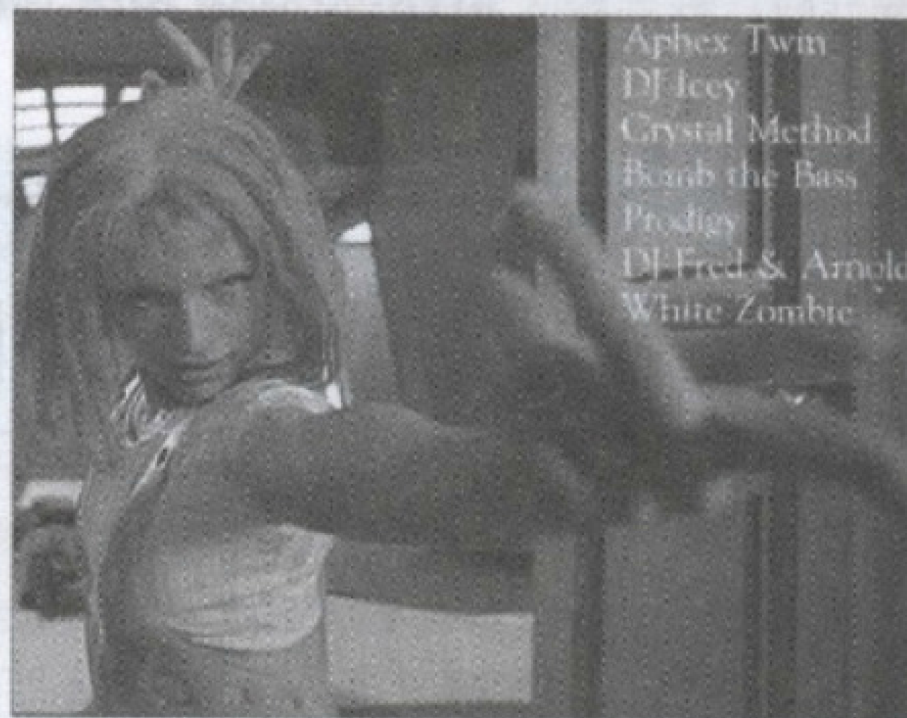


图1

全片留给人不可磨灭的印象就是外星歌唱家的这首歌曲，它的主声部为古典美声唱法，但是配器和配乐却是完全摇滚的流行音乐，然而双方的结合天衣无缝。演绎它的是阿尔巴尼亚女高音Inva Mulla Tchako，她那宛若精灵女神的声音让听者如痴似醉，感慨世界上最美妙的乐器原来莫过于人的声音。尤其是在歌曲最后段，歌手的音域突然从男声低音一瞬间拔高到女声高音音域，让人瞠目结舌的震撼之余，不由得质疑这是否为人类的声音？答案为是，但也不是。电影这首插曲的后段确实采用的是一个男声唱低音，一个女声唱高音，然后用电脑再进行扩展模拟而成。但是这种模拟合成并不是没有对象的，它试图展现的正是那消逝的天籁之声，阉伶的歌声（图2）。


图2

18世纪末阉人歌唱家在意大利歌剧中占据着统治地位，在历史上也只有他们能够真正横跨男低音和女高音的音域，事实上他们甚至能发出女高音都不能企及的人类极限音高，音色更加华丽而具刺激性。不过为什么他们能够发出这种超越人类极限的声音？科学告诉人们，成熟的声带由两部分组成，坚韧的软骨组织和柔软的膜片。膜片越短、越薄，歌唱者能达到的音调则越高。从小培养的阉童缺乏有助于声带长度增加的雄性激素，因此成年后他们的声带保持着青春期开始时的长度，膜片长度仅仅只有七八毫米，比一般成年妇女的还要短，由此不难理解为什么阉伶要具有比女性歌手更甜美的嗓音。

唱片和评论是以收集唱片并进行相关评述的网站(http://www.cdrdb.com/)。网站的主要内容是唱片相关数据的收集，并分为古典、中文、外文以及原声4种不同类型。唱片相关的内容、背景资料、听音推荐较为详细，而网站的音乐乐评、观点、随笔、作品分析等原创内容更值得一看。网站最具特色的板块，本来是音乐推荐加试听板块，同样是相当棒的在线音乐收听，内容丰富资源众多，尽管近期网站决定停止更新，但是其丰富的资源依然是不可多得的。



图3

阉伶的声乐艺术及其美声唱法，对于音乐艺术的贡献是伟大的。然而"欲练神功，挥刀自宫"，又会有几个歌手肯主动接受阉割手术？为了音乐而采用如此不人道的手段也只能出现在专制的年代，因此18世纪之后阉伶歌手的消失是必然的，随着消逝的是他们天籁一般的声音。现代人总是凭着狂想去追思这种人类再难发出的声音，所以吕克贝松也只能安排外星歌唱家一展歌喉。难道除了电脑合成外就再无机会聆听天籁之音么？其实人们完全可以在以下假声男高音中一睹风采，或者也可以称他们为男声女高音，他们能轻易超越多明戈引以为傲的highC（图3）。

米良美一，其实很多人已经听过他的声音却都懵然不知。宫崎骏热潮之下有谁没看过动画大片《幽灵公主》？可是在没有预先告知的前提下，你绝对听不出主题歌"幽灵公主"是男人演唱的，米良美一有些暧昧的音色和迷离的演唱基调，铺陈暗示影片中人与自然的平衡和冲撞，将女性的柔美和自然的狂野完美地展现。（图4）

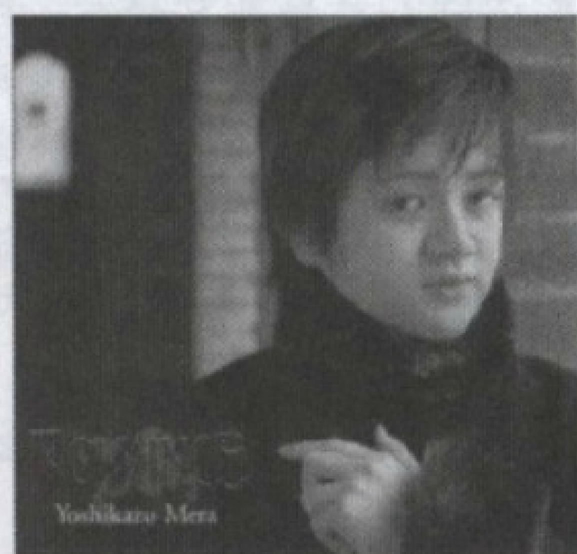


图4



图5

Thomas Otten，拥有一副天籁般声线的他走上歌唱的历程略带偶然。年轻时想成为生物学家的他，曾在会所里面演奏钢琴，为其他歌手伴奏。当他偶尔在几间酒吧客串开腔后，他的同僚终于说服他改弦易辙，正式成为一名歌者。他女高音式的男声，能轻而易举地扣动每名听众的心弦。为了进一步把女高音的优雅和男中音的浑厚完美结合，Thomas Otten不惜花费10年时间，刻苦研习各种唱法。2000年Thomas Otten推出专辑Close to Silence,在全球引起极大反响，高居古典新世纪音乐榜数周冠军（图5）。

Forever Autumn 只是站长Nightowl的个人网络音乐日志罢了(http://nightowl.52blog.net/user1/36373/index.shtml)，网站目前的内容也并不多，但是看得出站长很用心，网站的布局也相当简洁漂亮。所有的音乐都可以在线聆听，而且站长很认真地为它们写下了自己的听音感受，这种精心使得音乐不仅停留在听觉，在视觉上也是一种享受。更为重要的是，网站中恰好收录了文中介绍的3首歌曲，它们是Inva Mulla Tchako演绎的The Diva Dance，Thomas Otten演绎的Espiritu,以及米良美一演绎的《幽灵公主》。

Jeff Hanson，美国非常著名的音乐制作人，但是更著名的是他那种过于象女声的假音。当他13岁时第一次组建了一支Indie Rock乐队M.I.J.，M.I.J.存在了7年，在此期间，乐队发行了一张EP"7"和一张Caulfield全记录专辑。在M.I.J.解散后，Jeff开始自己的音乐创作之路，发行了第一张专辑"SON"。没有令人夺目的技巧、没有铺天盖地地做宣传。他创作的音乐仅仅是运用和谐的声音和完美的配器，然而人们立刻被打动了。当然Jeff那有特色的声音起了非常重要的作用，它使人们感到平静和安慰(图6)。

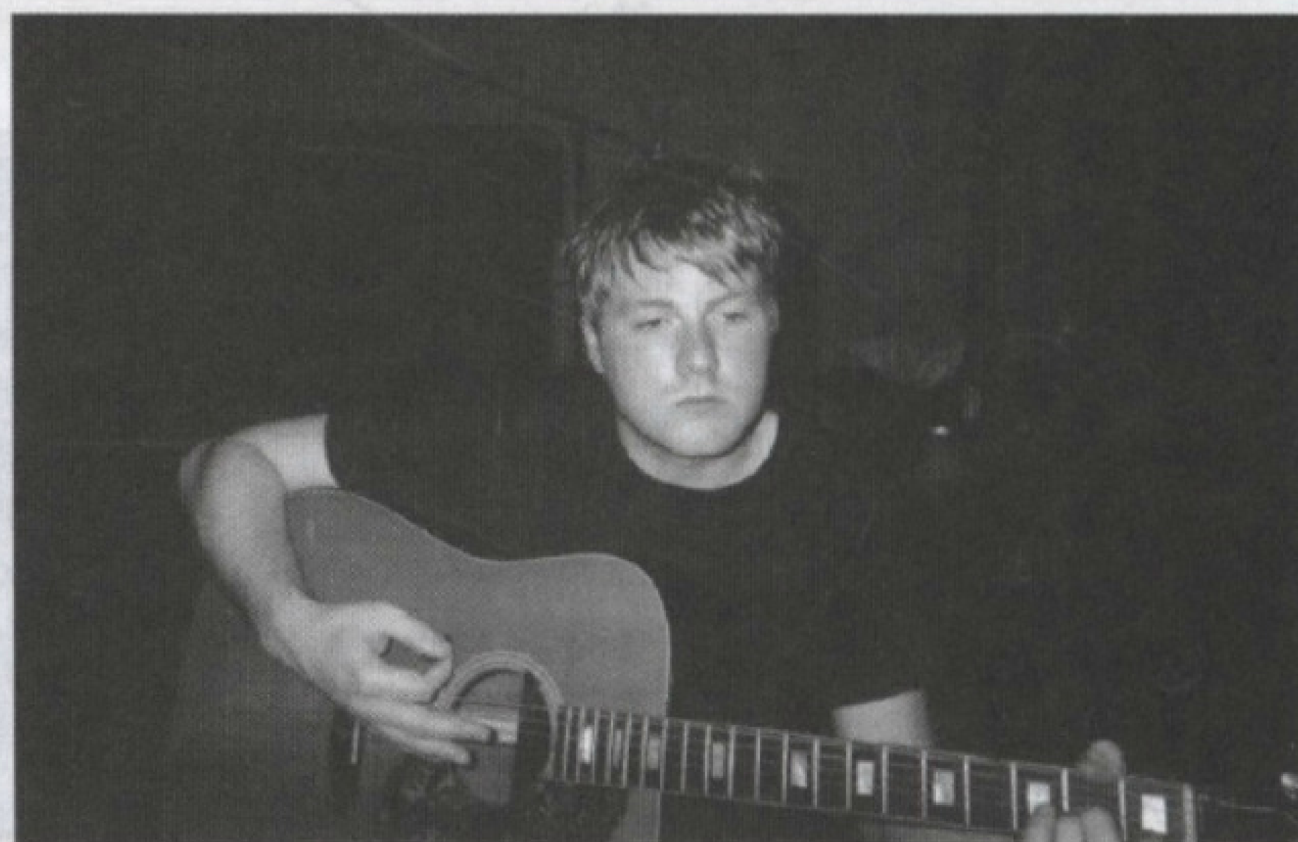


图6

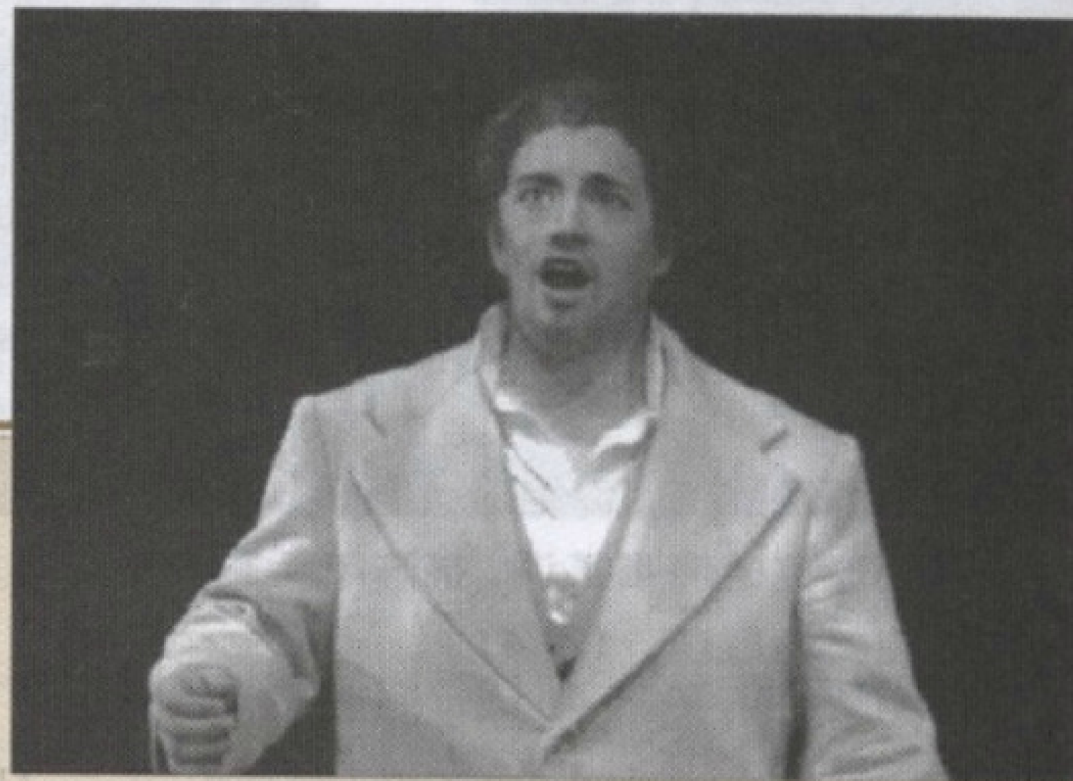
BUMAC－VITAS，仿佛一夜之间俄罗斯魅惑男高音


图7

Vitas的音乐便在网络上悄然风靡，他以传说中横跨5个8度、接近超声的音域以及绝美的姿态和隐藏在他背后神话般的故事颠倒众生。对于他找不到任何可以确定的真实资料，有的只是真假难辨的传说。但是不管怎么说，唯一可以确定的就是，Vitas的声音确实可以飚高到惊人的地步，提起男声女高音就不能没有他（图7）。

Vitas中国在线是俄罗斯帅哥Vitas在中国的官方网站(http://www.vitas.com.cn/index1.htm)，如果你迷恋他的声音，就不要错过这个在国内少有的音乐人官方个人网站。网站中全都是与Vitas的相关内容，有关他的新闻、行程、图片、视频以及他演唱的音乐，当然还有他的崇拜者的作品。你可以通过网站一窥Vitas的风采，感受他独特的嗓音所演绎的音乐。网站附带的乐迷论坛更棒，一言概之就是资源丰富，你可以在那里得到Vitas的一切作品，甚至是还未曾引入国内的正版CD。

Michael Maniaci，毕业于纽约茱莉亚歌剧中心和辛辛那提音乐学院，也是较为少见科班出身的男声女高音。他青春期的时候，不知道什么原因变声竟没变过来，所以至今还保留着童声。因此他所能达到的音高和女高音一样。去年Michael曾在中国举办《奇妙的和谐》音乐会，错过的朋友只能称之为遗憾（图8）。


图8

古典音乐网是概括一切古典音乐相关内容的网站(http://www.classical.net.cn/)。正如文中所言，古典也能摇滚，类似贝多芬这样激情四射的人，在今天也未必不会拿起电吉他。不管怎么样，古典音乐远没有想象得那么刻板、呆滞和令人窒息，相反完全可以把它当作流行音乐来听，如果你愿意的话。事实上它本来就是那个时代的流行音乐。古典音乐网内容丰富，几乎所有与古典音乐有关的都可以在这里找到，原创内容更是不在话下。此外网站已经试图外延至现实生活中，例如城市音乐会的排期和评论，相关跳蚤市场，乐迷的现实交流会等等。网站的内容如此精彩，完全焕发着活力和精彩（图9）。

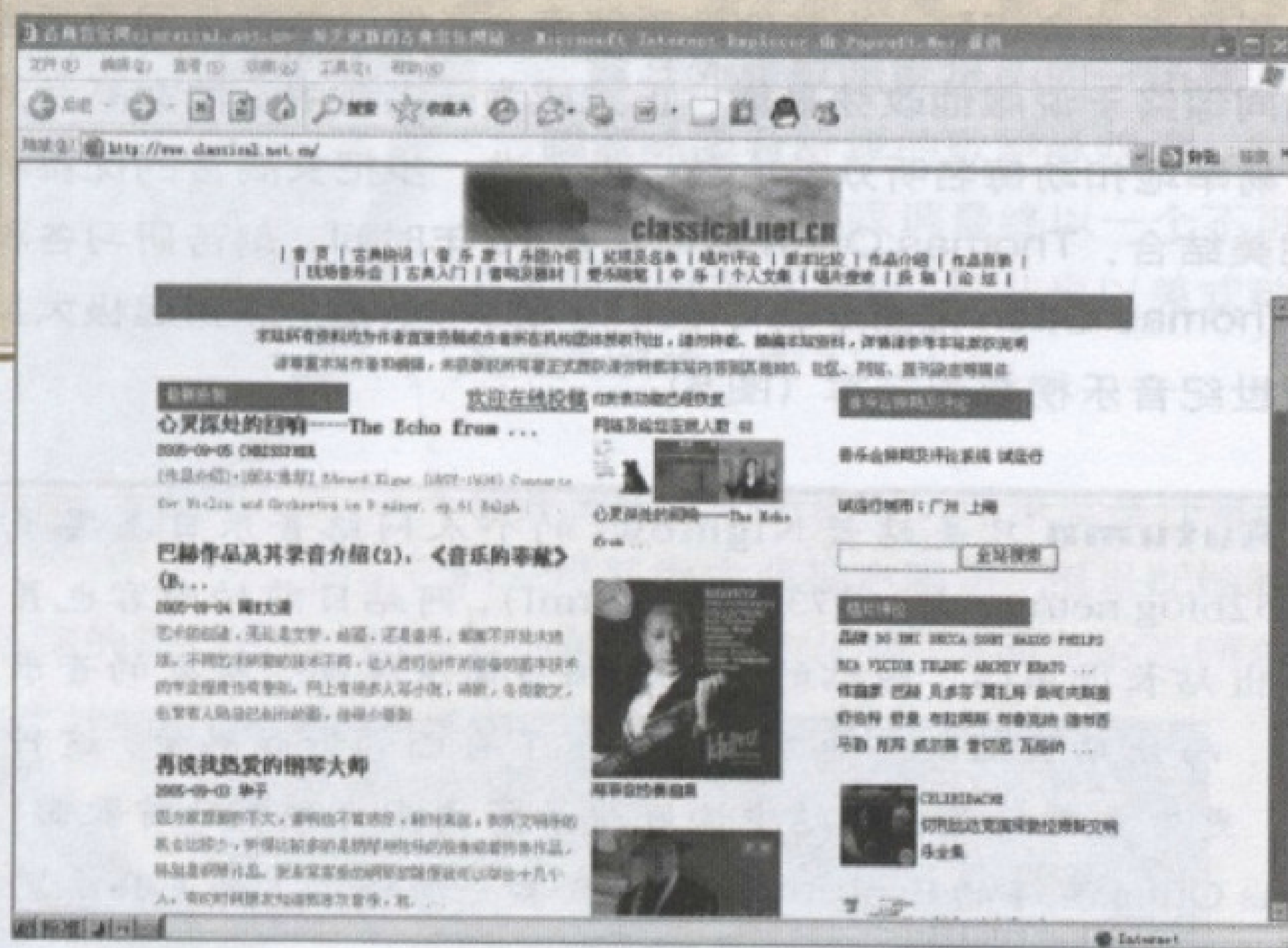


图9

虽然上述几位都是男声女高音，严格区分的话他们仍有细微的区别。米良美一的声音敦厚甜美，娓娓动人；Thomas Otten的声音优雅温暖，不愠不火；Jeff的声音清越纯净，纯属天授。这三者的声线完全听不出男声的痕迹来，更接近于假声男高音中的"Alto"。俄罗斯帅哥vitas正常音域还是男声，在高音区极炫假声则妖艳无比；Michael Maniaci更近乎童声，强有力的高音表现力惊人。这二者的声音更接近于假声男高音中的"Countertenor"。

"Alto"是中世纪曾盛行过的一种男高声，演唱者为成年男子，能用假声唱到女声的高度，由于当时的教堂严禁女子唱诗，圣咏合唱的中音部（alto）便由假声男高音或童声演唱，因此假声男高音也就被简称为"Alto"。Countertenor则是中世纪至巴赫、韩德尔时期曾盛行的一种男声，演唱者为成年男子。不过事实上两者的区别并不像想象那么大，常人也很难分清这两者的具体差别。

编后语：看了本文，也许你会联想到泰国的人妖表演，虽然过去对阉伶歌声的追求同样是残酷的，毫无人道可言的行为，但是却不得不承认阉伶的歌声拥有非常强烈的艺术性，或许那种美到极致的歌声正是阉伶们被摧残的身躯下绽开的生命之花。好在今天的歌手已经无须经历如此非人的摧残，我们也无须背负如此沉重的心理与道德枷锁便可以欣赏到这种美丽的歌声。社会的进步使我们在欣赏之余，尚有足以宽慰自己的理由。

休闲地带

■北京 哈里菠萝

幻想游戏v4.1



幻想游戏之怪鸡弹球（Huhner Attacke）



开发商：Deutschland-spielt

游戏类型：砖块类

操作方法：鼠标控制左右移动，左键为发射

一只滑稽的怪鸡为了拯救自己被怪物抓去的同伴，扛着自己心爱的钢条义无返顾地走上了冒险之路——超级搞笑的怪鸡系列第二作。可怜的小鸡们被敌人禁锢在坚固的城堡，并设置了众多障碍，我们的怪鸡英雄需要利用钢条反弹着钢球将壁垒一一击破，还可以通过拾取道具把自己武装到牙齿（鸡有牙齿么？）。70关的精彩旅途等着玩家你的挑战，不愧是打砖块游戏的巅峰之作！

幻想游戏之魔法树枝2（Fiber Twig 2）

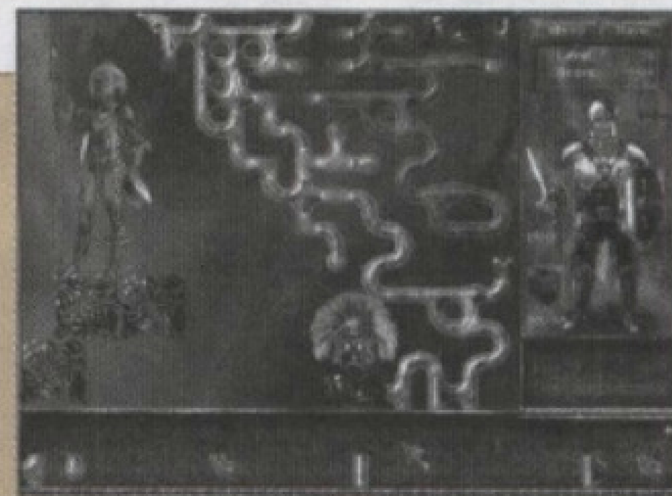


开发商：Puzzle Lab

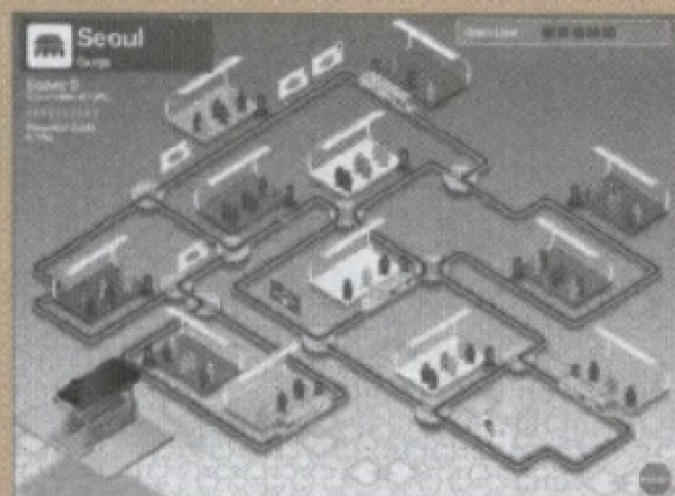
游戏类型：消除类

操作方法：鼠标左键点击小树枝，放置到需要拼接的地方，右键为切换方向

一款精彩的消除类游戏——魔法树枝2。作为王国勇士的你，要利用神奇的魔法树枝去修复被魔物破坏了的魔法树。游戏一共有20关，可以选择战士、女魔法师、矮人3个角色进行挑战。在衔接树枝的时候，下面的魔物会不断出来捣乱，而且遇到不用的树枝可能会令玩家手忙脚乱。这里介绍个小技巧：丢掉无用的树枝时，试着双击下，丢掉的树枝就会马上消失，这样一来就节约了玩家不少时间——可能是个游戏的Bug。用了这个技巧的话，相信后面的BT关玩家也不会放在眼里了。不过游戏乐趣随着难度的降低也将减低不少，是把双刃剑。



幻想游戏之混乱地铁（Subway Scramble）



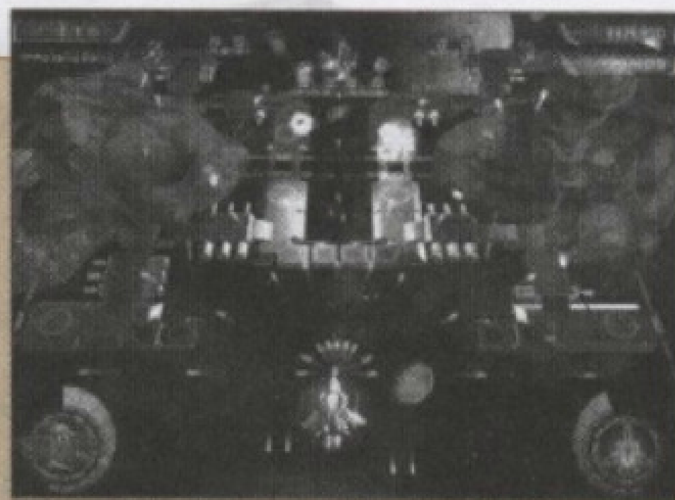
开发商：PlayFirst

游戏类型：模拟类

操作方法：全鼠标控制，点击火车决定行驶方向，点击红绿灯决定停车，点击轨道交接点可切换线路

这款游戏可真的是让你见识到什么叫作“眼疾手快”——游戏在混乱的地铁线开始，你将看到不同颜色的乘客在不同颜色的站台上等车，玩家需要做的就是根据乘客的颜色合理搭配，利用轨道之间的开关，将火车顺利地送出站台，把乘客送往跟其自身颜色一致的站台上去，车站上的红绿灯决定火车是否停车。难度确实不小，笔者玩了3关后就开始手抽筋，头发晕了……

幻想游戏之太空复仇者（Astro Avenger）



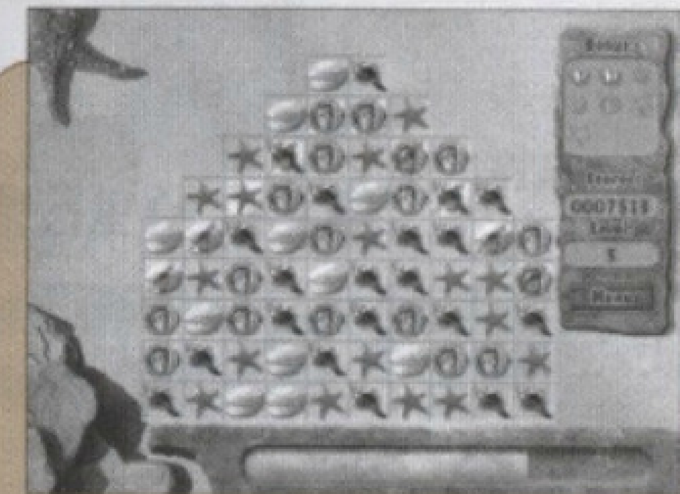
开发商： DivoGames

游戏类型： 飞行射击类

操作方法： W、S、A、D控制方向，J子弹、K导弹、U切换武器、I切换导弹。游戏支持鼠标和手柄，可在游戏中自行设置

是不是被这些益智的小游戏搞得有些发蒙了？好吧，我承认我是比较喜欢动脑筋的小游戏的。如果你想单纯找刺激的话，那下面这款纵版空战射击游戏一定会合你心意。无须动脑，无须费神，你只需带上你的眼睛和双手，死盯着屏幕上那该死的像苍蝇般嗡嗡压过来的敌机群。不得不说，这游戏对于征服感强的人确实是一种享受——华丽的音效、一流的画面、拟真的爆炸效果……射击游戏该有的它都有了！还可以将消灭敌人获得的金钱用来购买威力强大的导弹以及战机的装甲。还等什么?游戏中的五大星系在迎接着你的挑战！

幻想游戏之加勒比宝藏（Carribean Treasures）



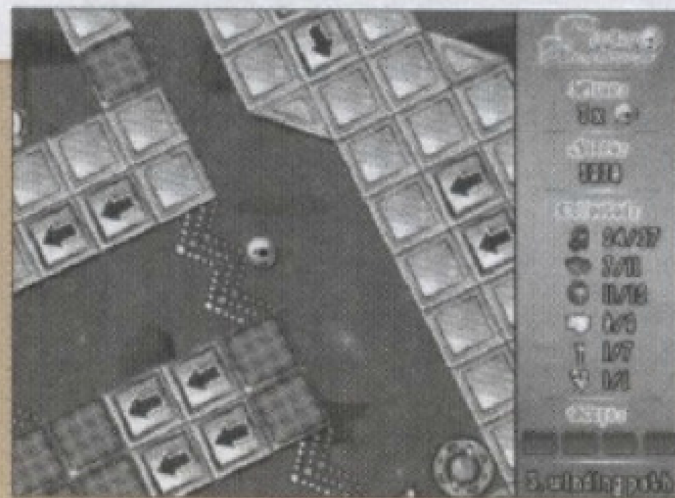
开发商： Emotion Rays

游戏类型： 消除类

操作方法： 鼠标点击移动消除

看来幻想游戏系列很青睐消除类游戏，像这种“连连看”似的游戏确实很符合休闲游戏的定义，轻松点击鼠标，在轻灵的音乐声中将障碍一个个消除。《加勒比宝藏》是一款标准的移动消除类游戏，将宝藏移动，3个以上消除，消除一关中所有金色的方块便可过关。没什么别的技巧，熟悉这类模式的朋友可很快上手。传说中游戏有100关，Oh My God——饶了我吧！

幻想游戏之史莱德冒险（Slyder Adventures）



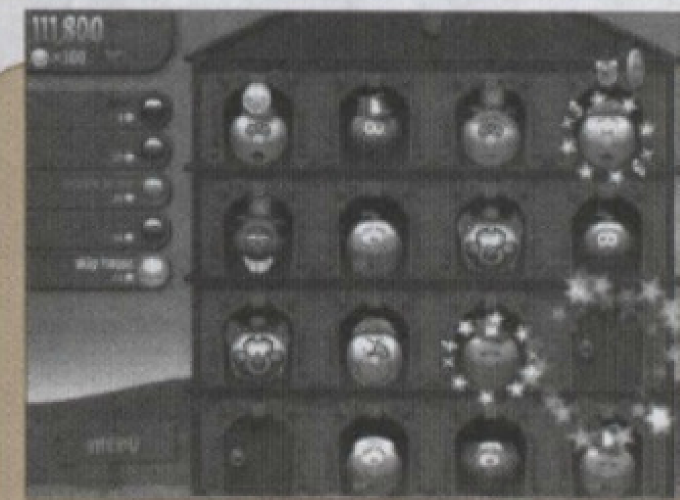
开发商： Sandlot Games

游戏类型： 动作类

操作方法： 移动鼠标左右旋转或利用方向键盘左右旋转

结合了“吃豆子”和“迷宫探险”的休闲小游戏——《史莱德冒险》。一个滑稽得可笑的小球在你的鼠标（还是不推荐用键盘）控制下自由地穿梭在迷之宫殿中，躲避障碍，吃掉奖励物品，达成自己的“人生目标”。一个好鼠标是必不可少的，当然，也得有双巧手来控制。笔者曾经为了把某关迷宫中的宝物全部吃完，绕着迷宫转了20圈来躲避其中的障碍，Faint。时间模式请不要随意尝试，玩烂了你的鼠标找我赔可就不好了。

幻想游戏之笑脸找不同（Smileyville）



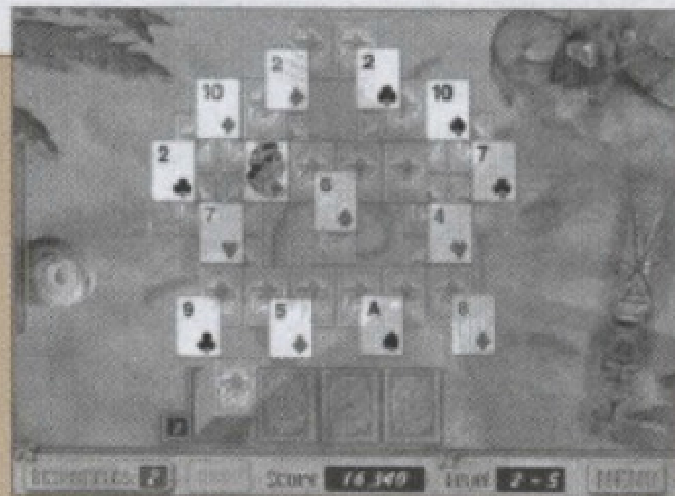
开发商： Interactionstudios

游戏类型： 消除类

操作方法： 找出不同的笑脸点击消除

看到这些个小丑我就有想扁他们的冲动，一个个挤眉弄眼地在那里做着怪脸，还要我挖空心思，盯着屏幕，仔仔细细上上下下地打量他们，寻思他们的眼睛、嘴巴、头发、眉毛、鼻子有什么不同——真是活受罪啊！呵呵，其实是句玩笑话，这款小游戏还是挺有特色的，尤其适合MM们在闲暇时消遣。在这里笔者又发现了个小技巧（Bug?），因为游戏只要Game Over就会重新回到高分榜，往往一下午的努力就化为乌有，不能继续接关，所以让人很是郁闷。看到左下角的MENU了么？你在觉得自己快要Game Over时点一下，就能回到游戏主菜单，再重回游戏，双击CONTINUE，便能重新回到本关了，是不是省心多啦——哇哈哈，我可真是天才（众人棒槌伺候……）

幻想游戏之夏威夷纸牌（Aloha Solitaire）

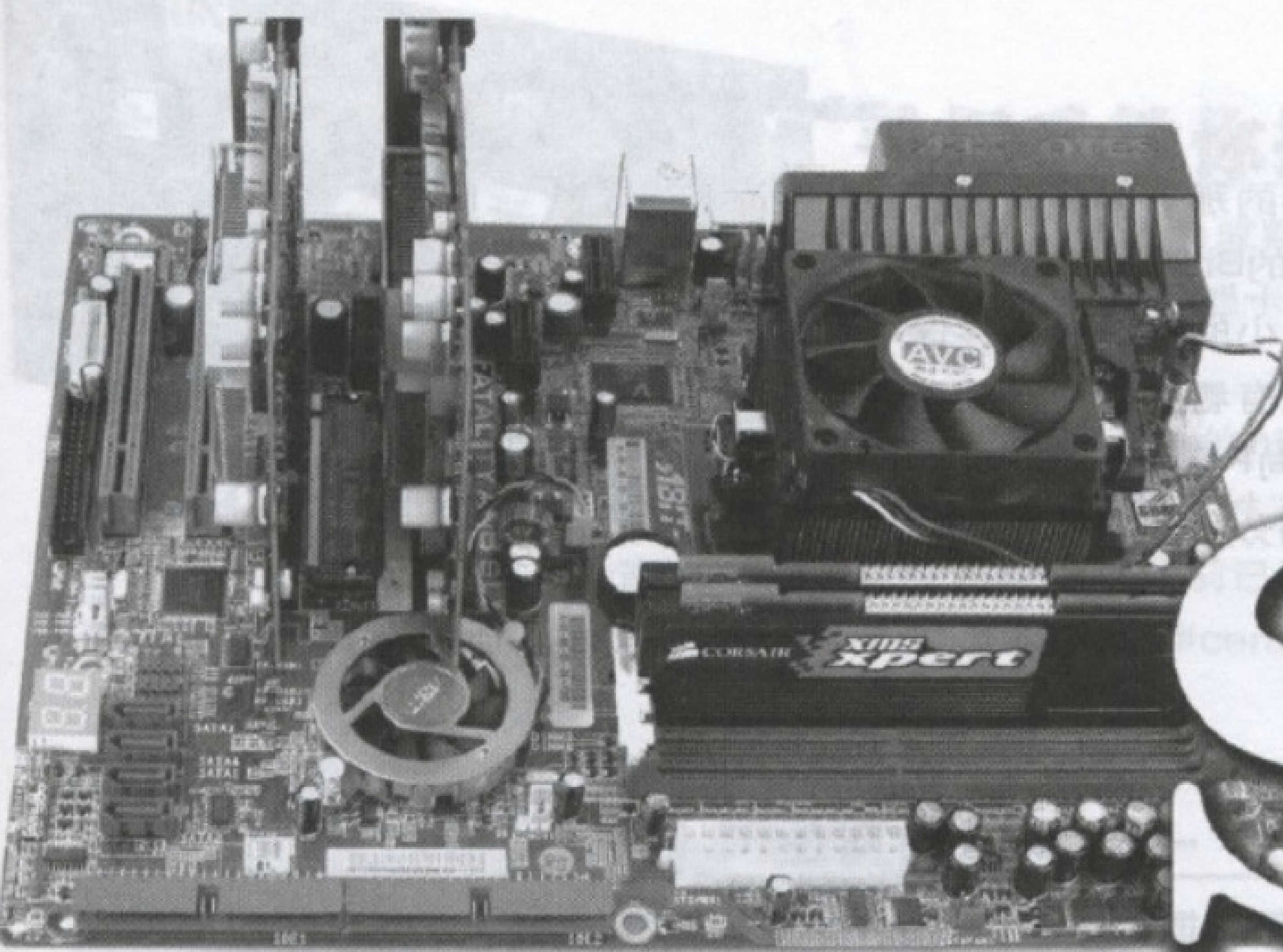


开发商： GameHouse

游戏类型： 消除类

操作方法： 鼠标点击相同的牌消除

……我说得没错吧，幻想游戏系列确实是很钟情于消除类游戏的，《夏威夷纸牌》即又是一款代表作。游戏操作很简单，点击两张相同数字的纸牌即可消除，不分花色，所有纸牌全部消除就能过关，系统会给一些底牌用于辅助消除。这款小游戏跟之前的消除类游戏相比，难度不是很高，HARD难度下笔者也已经通关了，可惜Congratulations后就“嗡”一声什么都没有了，没有通关动画不得不说是一个瑕疵。P



实战SLI

——SLI系统剖析与中档SLI系统的安装、测试

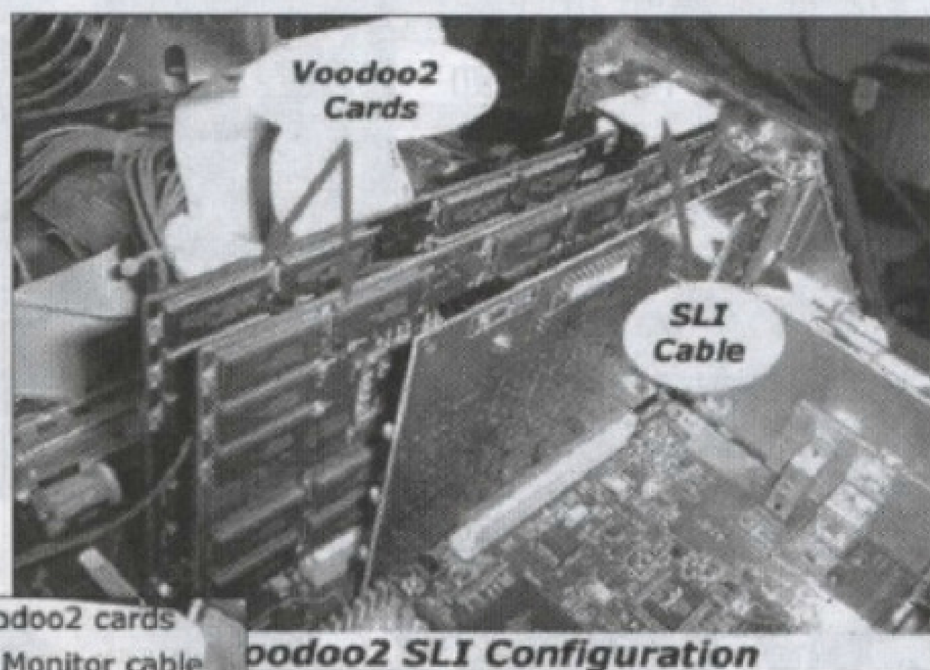
Scan Line Interleave

■晶合实验室 魔之左手

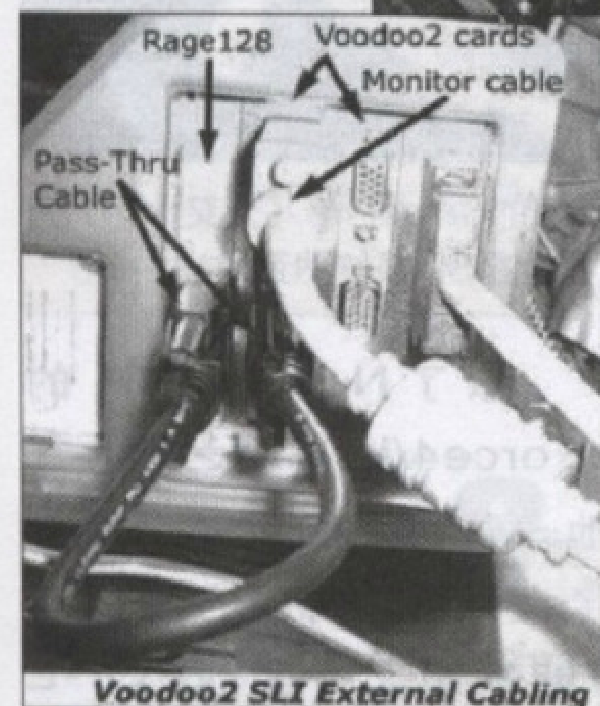
SLI的来龙去脉——多芯片并行处理技术的历史

SLI作为一种显卡增强技术，一直是高端玩家的梦想，在习惯了ATI和NVIDIA控制的显卡市场后，也许很少有人再想到这类技术很早之前就已经出现在游戏市场上了。1997年11月，3dfx公司推出了Voodoo2，它成为3dfx最成功的产品，而其后的Voodoo2 SLI组合更是当年玩家的最终梦想（直到最近还有人尝试用这种配置跑DOOM3）。

3dfx的SLI技术全称是Scan Line Interleave（扫描线叠加显示），顾名思义，就是将3D画面按照奇偶扫描线图像，分别交给两块显卡完成，然后再把两块显卡的画面拼到一起构成完整的屏幕画面。扫描线叠加显示的工作方式，基本可保证两块显卡各自承担50%的工作量，理论上3D处理速度可提升1倍。而另外一点则是其显存实际上也提升了一倍，高端Voodoo2 SLI（12MB版）系统中可拥有24MB显存，完全能在1024×768分辨率下以足够的速度执行当时所有的3D游戏，而同时期带有一定3D能力的主流显卡仅有4MB显存，15英寸显示器则仍是主流产品。



Voodoo2 SLI系统的连接



3dfx的Voodoo3因为采用了AGP接口而放弃了SLI技术，但随后在NVIDIA的竞争压力下，它推出的VSA100芯片从某种角度讲是继承了SLI技术的产品。我们知道，采用单颗VSA100的产品是Voodoo4，而Voodoo5/6等型号其实就是安装了数颗VSA100芯片的显卡，这些芯片尽管集成在同一片PCB上，但在运行中也采用了扫描线叠加显示的方式。比较遗憾的是，3dfx的VSA100芯片过于走极端，在对手不断升级显示芯片时竟然试图用数量弥补质量，但却无法控制成本，技术又迅速落伍，最终导致失败。



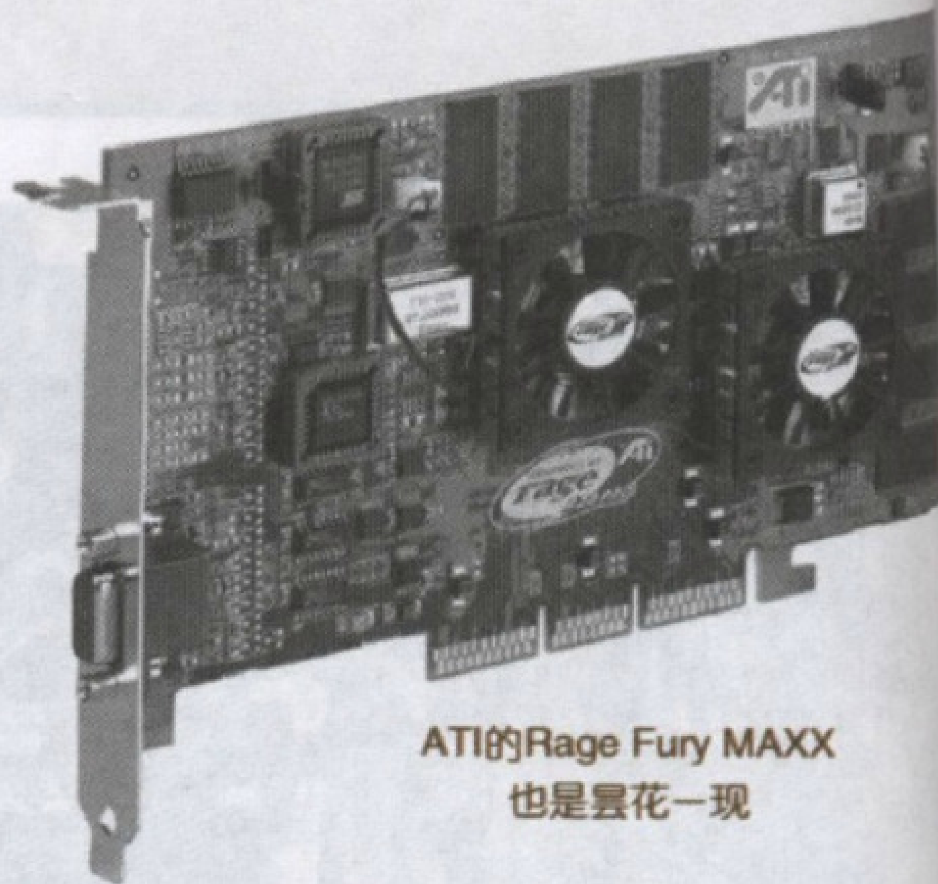
走极端的多GPU Voodoo5显卡

尽管3dfx被NVIDIA收购之后的一段时间内，市场中没有出现再出现重要的双显卡并行处理的产品，但采用类似方式的产品还是有一些的。例如Metabyte公司的PGC（Parallel Graphics Configuration，并行图形配置）技术，采用AGP显卡和PCI显卡协同工作的方式，它把屏幕分割成上下两个部分，让每块显卡负责渲染一半的3D场景，不过上下部分的3D画面通常在复杂程度上有相当大



"忽悠"了多年的BitBoys公司与其最终"神龙见首不见尾"的显卡产品

的区别，这种简单的分割方式实际上总是需要等待较复杂的那一半场景进行完全渲染，效率并不高。另外还有"忽悠"了很多3D玩家的BitBoys公司，其一直"描绘中"的Glaze3D芯片提出将整个画面分割为很小的方块，这样保证了多核心处理时相对负载的平衡……不过我们最终也没有看到相应产品出现，BitBoys这个名字也渐渐被淡忘了。这一时期真正推向PC市场的多芯片并行显卡，大概只有ATI公司的Rage Fury MAXX，它采用分帧渲染的方式。



ATI的Rage Fury MAXX
也是昙花一现

"N记SLI"——SLI的重生

旧SLI的时代终结于AGP的崛起，AGP系统架构中的显卡插槽是具有唯一性的AGP接口，这当然无法实现双显卡SLI。而新的PCI-E平台则又给了显卡并行处理方式一个机会，PCI-E x1～PCI-E x16的多种规格、点对点传输的灵活快捷，都是对并行处理方式最好的支持。

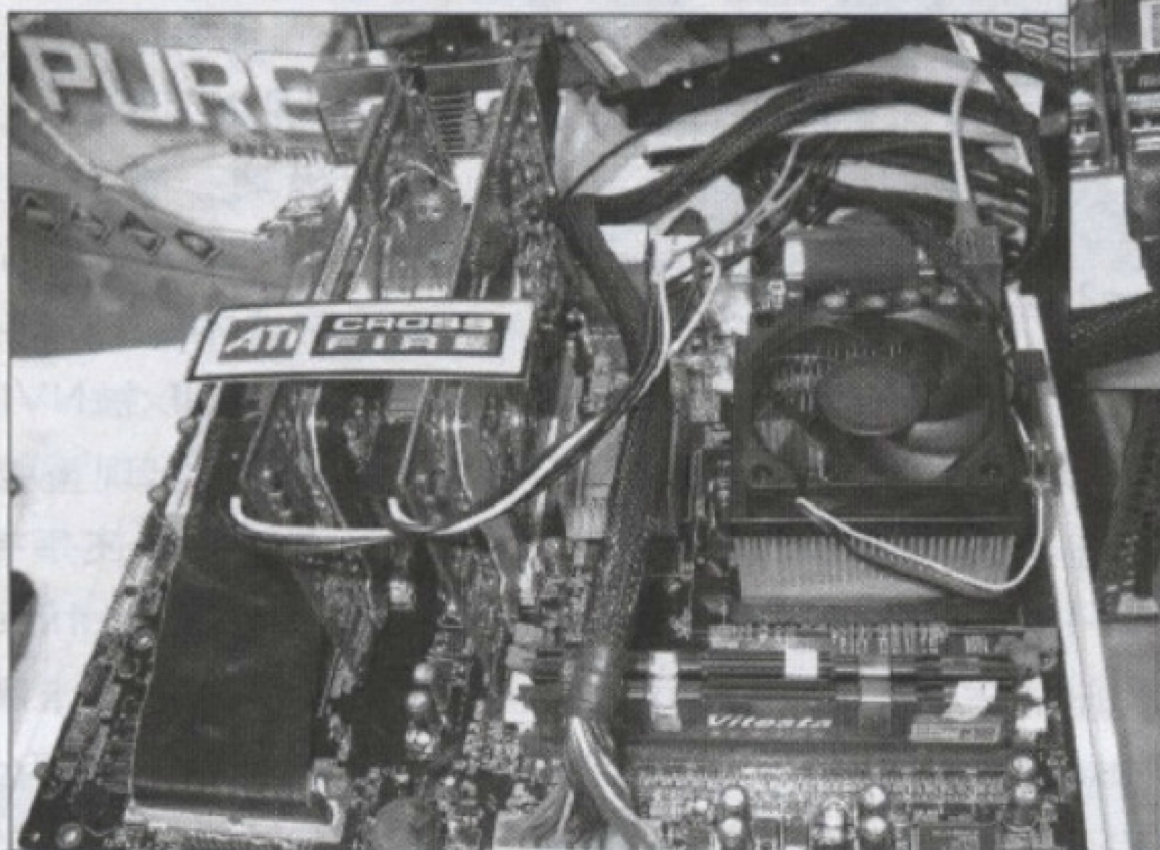
尽管Metabyte、BitBoys甚至ATI在尝试中都并没有获得成功，但它们的成绩（也许还包括加入NVIDIA公司的前3dfx工程师的努力），最终成就了新的SLI时代。

NVIDIA的GeForce 6系列和nForce4系列作为其PCI-E时代的启动产品，就出乎意料地提供了新的SLI功能。当然，作为同时拥有显卡和芯片组设计能力，并在收购3dfx后吸收其技术的厂商，NVIDIA确实是复活SLI系统的最佳人选。但需要注意，NVIDIA的SLI（Scalable Link Interface，可扩展连接接口）技术与Voodoo的SLI（Scan Line Interlace，扫描线交错）有明显区别。从名称就可看出，前者强调可升级性，扩展性很强，搭配更自由，是一种并行处理方案而非实际工作方式。

NVIDIA SLI在应用程序中会自动选择AFR（alternate-frame rendering，交替帧渲染）和SFR（split-frame rendering，分割同帧渲染）方式。AFR与我们前面所描述的Rage Fury MAXX显卡处理方式类似，每个显卡负责1帧，进行交错执行，例如副显卡渲染第N和第N+2帧画面，而主显卡则负责N+1和N+3帧，依此类推；SFR则类似Metabyte公司的PGC技术，将画面分成上下两部分，由两块显卡分别渲染，不过更加智能化，NVIDIA的SLI系统可根据上下部分渲染工作量的大小调整分配比例，尽量保证每个GPU的负载平衡。

比较有趣的是，由于采用了相似的内核和SLI控制单元（内置于芯片内部的MIO Port），因此有些评测机构报告了使用不同NVIDIA GPU产品进行SLI的成功案例，这是Voodoo2的SLI方式绝不可能做到的，因为后者的扫描线交错方式要求两块显卡严格同步工作。当然不同核心，甚至是不同品牌间产品（可能采用不同的BIOS设置）的NVIDIA SLI对性能也是有一定影响的（特别是AFR方式）。AFR和SFR优势分别在提高几何处理能力和渲染能力方面，在不同的游戏中应选用不同的工作方式，所以NVIDIA针对大部分游戏制作了较为合适的配置文件（Profile）。

对于早期nForce4芯片组来说，它能提供的PCI-E通道数量是有限的，所以不可能支持2个PCI-E x16显卡同时工作，而NVIDIA的SLI选择了2个PCI-E x8通道，这样可平衡双显卡的负载，因带宽缩小而造成的性能损失也比较小。另外，NVIDIA即将推出双PCI-E x16方案，应该能彻底改善这一问题。



ATI的CrossFire（交叉火力）方案会是SLI系统的劲敌吗？

除了NVIDIA的nForce4/IE SLI之外，其他一些芯片组厂商也提供了类似SLI解决方案的计划，例如VIA的K8T894便可能采用非平衡的PCI-E x12+x4的双显卡接口，Intel则得到了NVIDIA的授权，将推出与NVIDIA类似的SLI芯片组。而在显示芯片方面，ATI的CrossFire（交叉火力）方案也蓄势待发，随时准备向NVIDIA进行挑战，因为相关产品目前都还没有出现在市场上，因此本文主要介绍的还是NVIDIA自家的SLI系统。

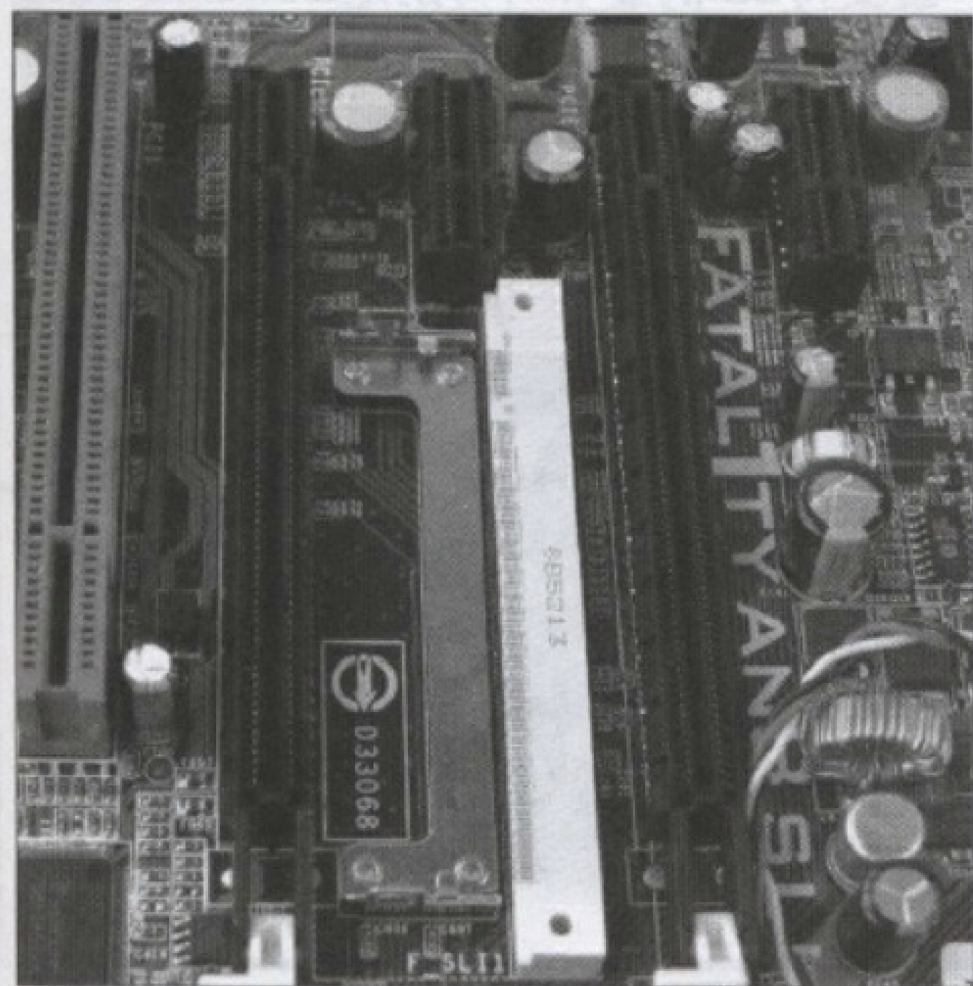
手把手教你搭建SLI平台

综上所述，尽管很多厂商都在尝试SLI系统，但最为成熟也最常见的仍是NVIDIA提供的方案。针对内地玩家的实际情况，我们这里演示的SLI平台选择双GeForce 6600显卡+nForce4 SLI系统。



NVIDIA官方“SLI”标志

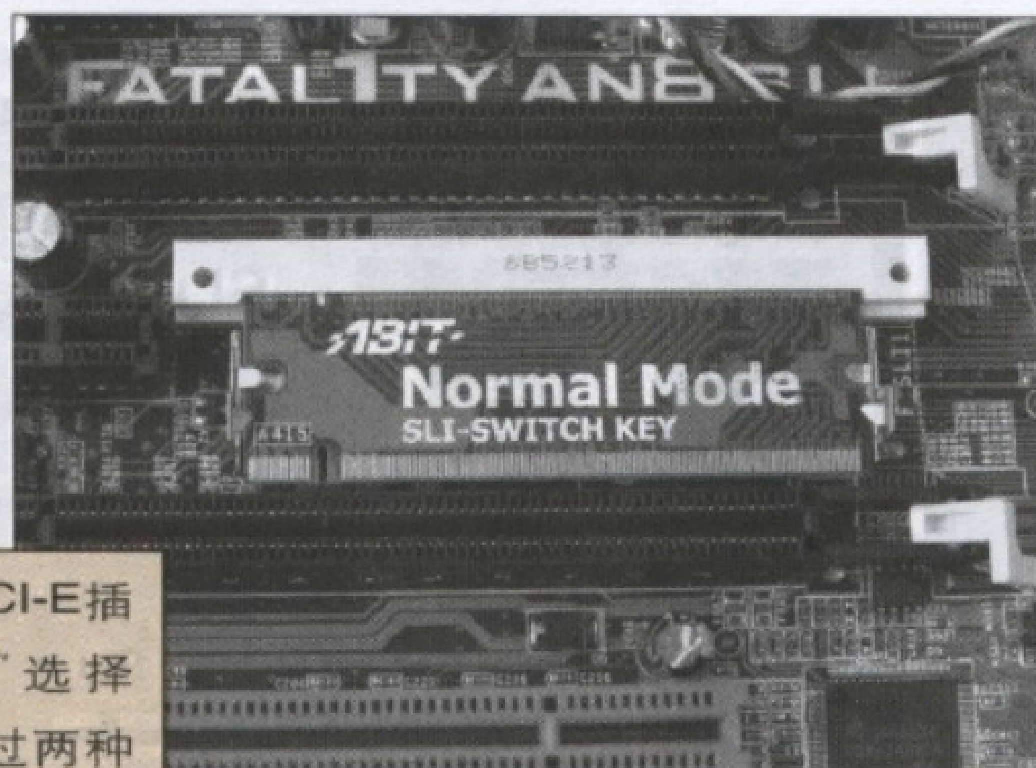
在选购SLI系统时，应注意目前有一些“破解版”的nForce4 SLI主板采用了其他版本的nForce4芯片组，这些主板可能会出现一些兼容性或稳定性方面的问题，所以最好认准包装上相应的官方“SLI”标志。大家也可以到这个网址查看目前已通过官方认证的SLI主板、显卡和电源：http://www.slizone.com/object/slizone_build.html#certified_motherboards。

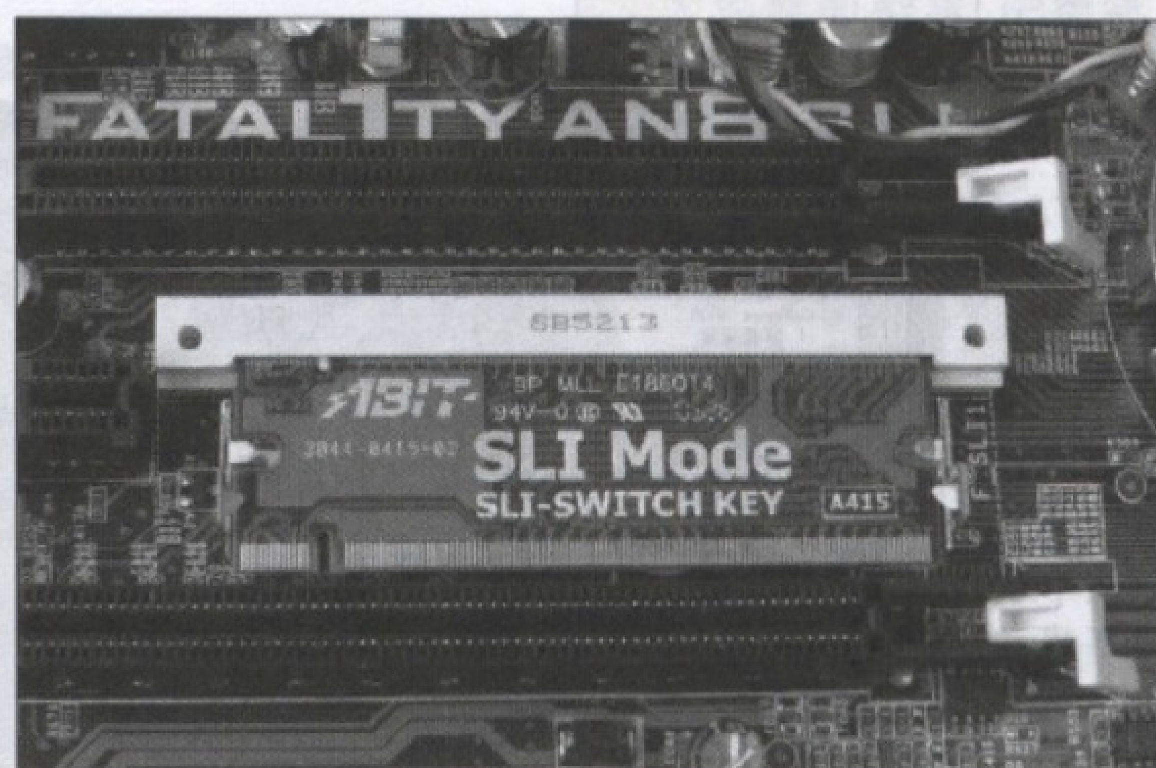


1 首先让我们观察主板，nForce4 SLI主板最明显的特征便是有两个PCI-E x16插槽，但需要注意，如果同时使用这两个插槽，其实际速率都将变成PCI-E x8。其中较靠近处理器接口的为主插槽，使用单显卡时最好使用这一插槽。

nForce4系列芯片组规格对比

型号	nForce4	nForce4 Ultra	nForce4 SLI
Hyper Transport总线	1GHz	1GHz	1GHz
PCI-E支持	否	否	是
SLI支持	否	否	是
USB支持数量	10	10	10
SATA设备支持数量	4	4	4
SATA II (3.0 Gb/s) 支持	否	是	是
RAID支持	是	是	是
集成网卡	1000M	1000M	1000M

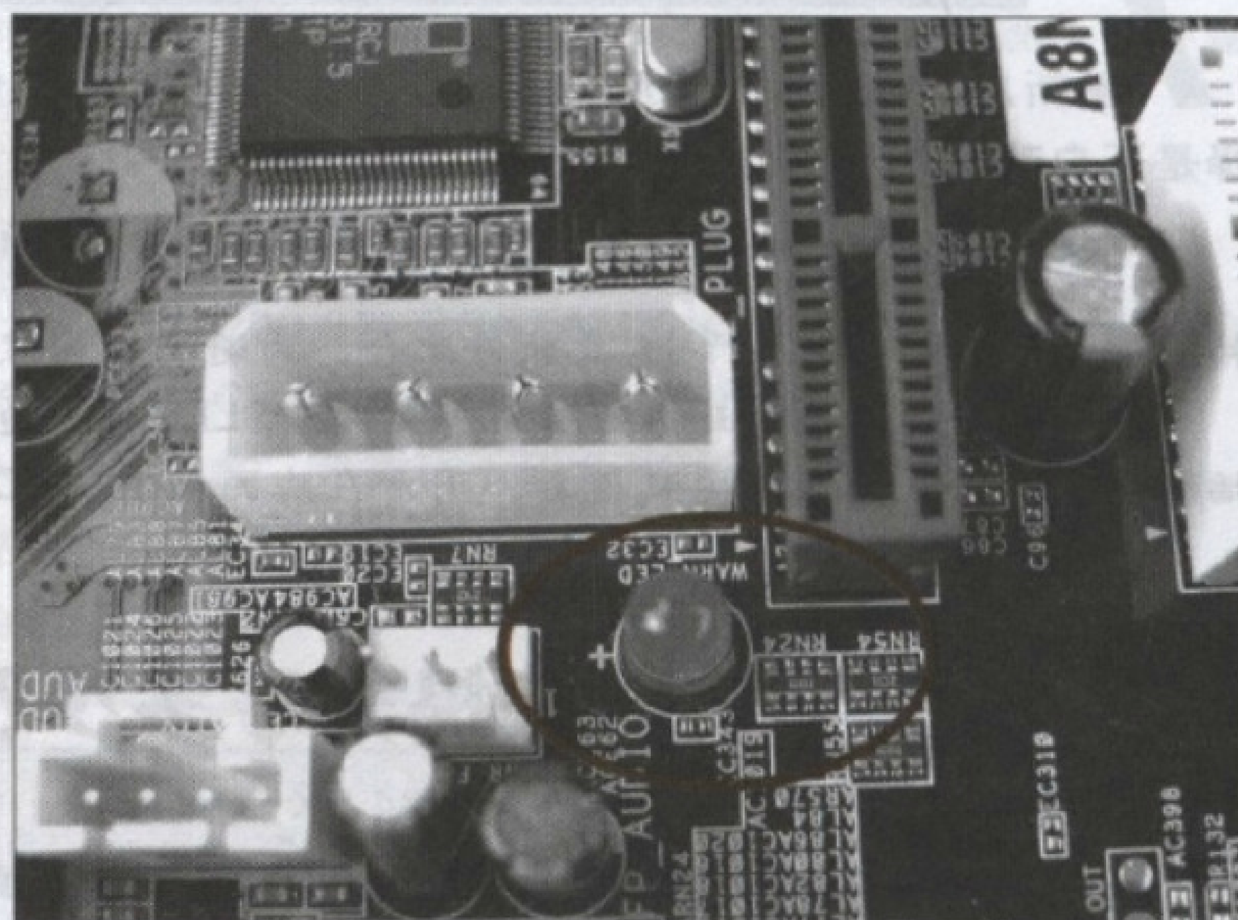




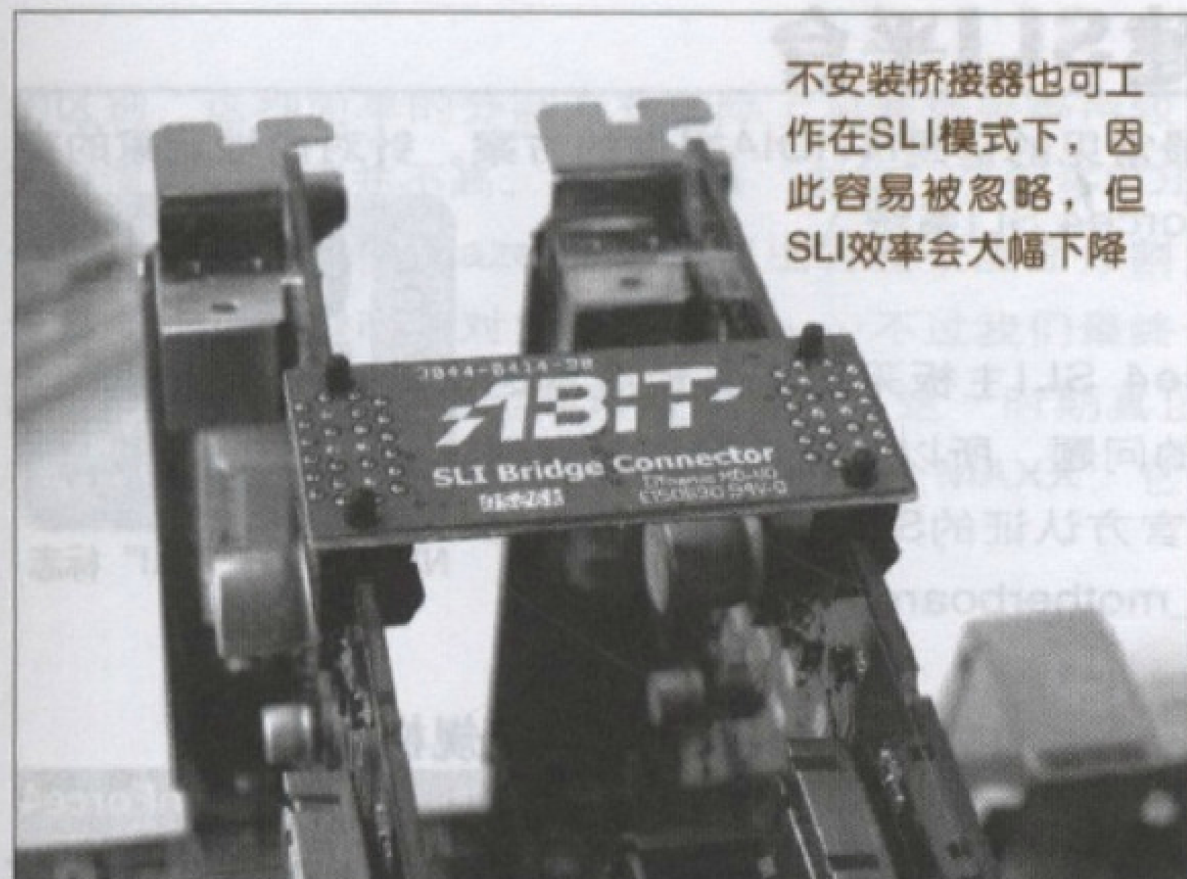
使用双显卡方式（右）时，实际上就是通过选择卡将PCI-E x8的数据流转向了副显卡插槽

2 在两个PCI-E插槽间有一个“选择卡”位置，通过两种安装方式，手动调整两个插槽的数据流方式，以支持SLI或单显卡方式。

3 注意，很多SLI主板都在PCI-E x16插槽附近安装了一个辅助供电接口，使用单显卡时不需要连接电源，而搭建SLI系统则必须连接一个电源接口。



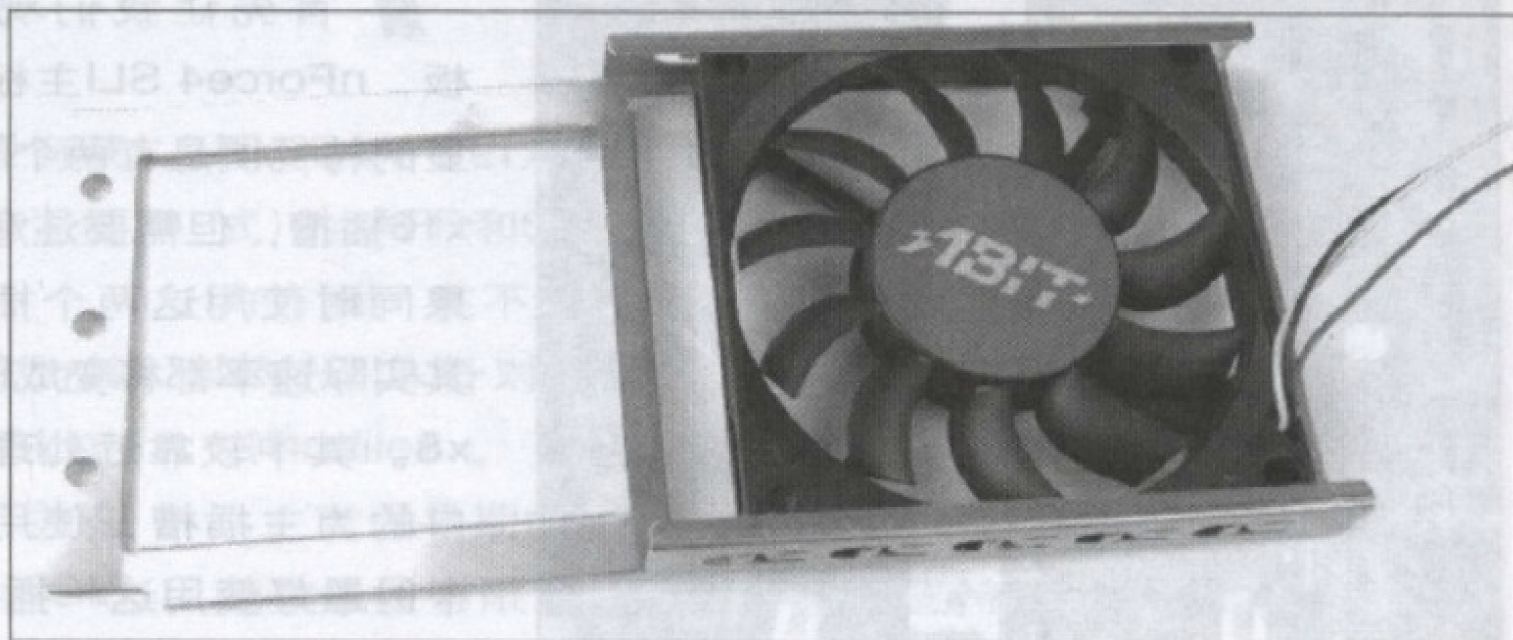
在安装了双显卡后，主板上的提示灯会点亮直到用户连接辅助电源接口

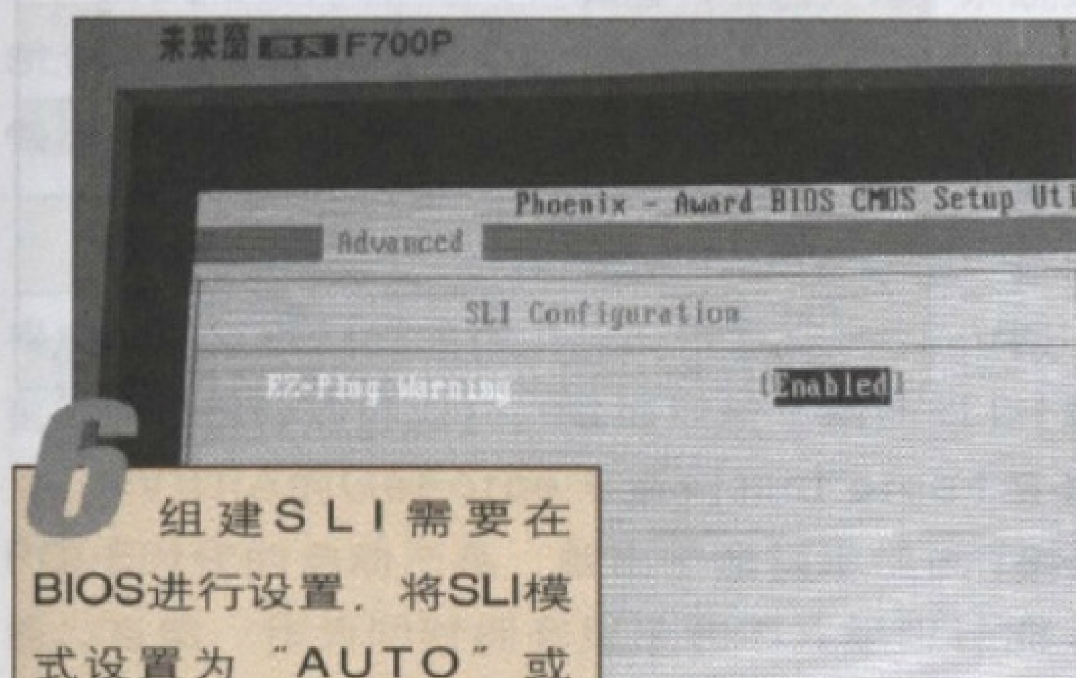


不安装桥接器也可工作在SLI模式下，因此容易被忽略，但SLI效率会大幅下降

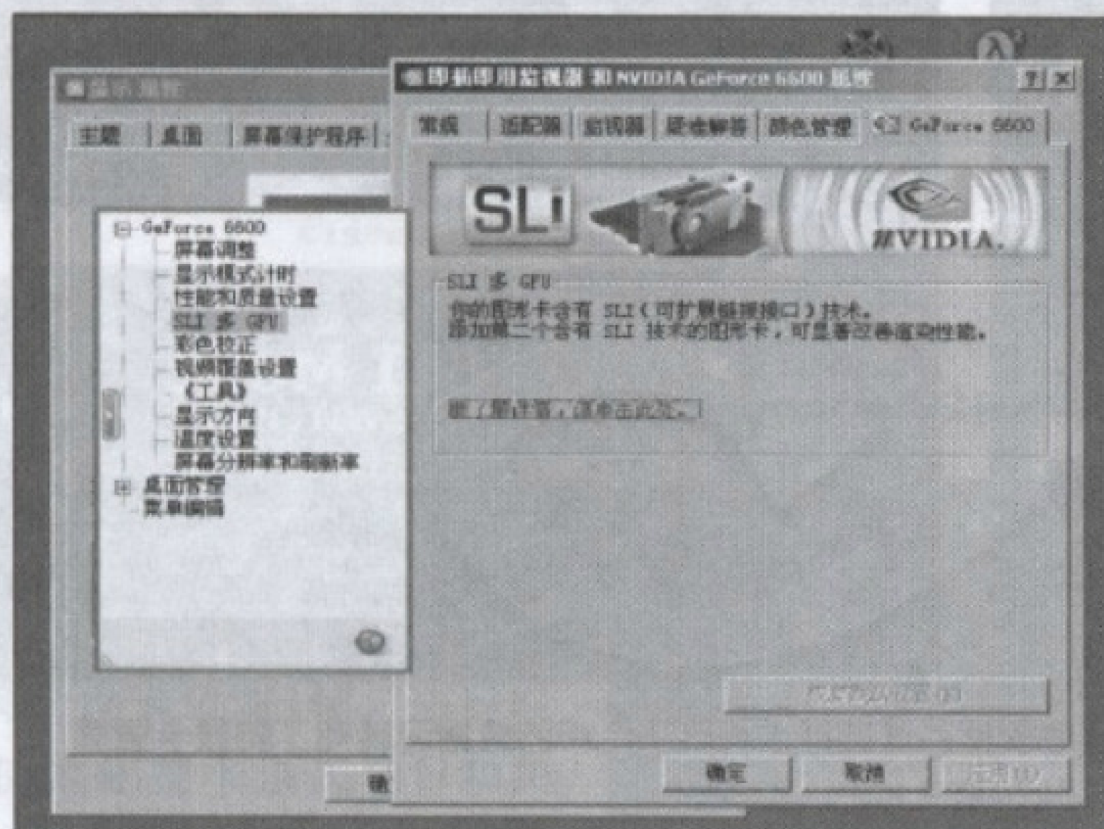
4 nForce4 SLI主板会提供一个显卡桥接器，安装双显卡后必须使用这一装置连接，两款显卡间可通过桥接器通讯，不需要通过PCI-E总线和主板芯片，节省了大量的系统带宽。比较特殊的是，NVIDIA宣称GeForce 6600 LE组建SLI系统时，并不需要连接桥接器，也许是因为本身性能有限，显卡间通讯不会对系统总线造成太大压力。

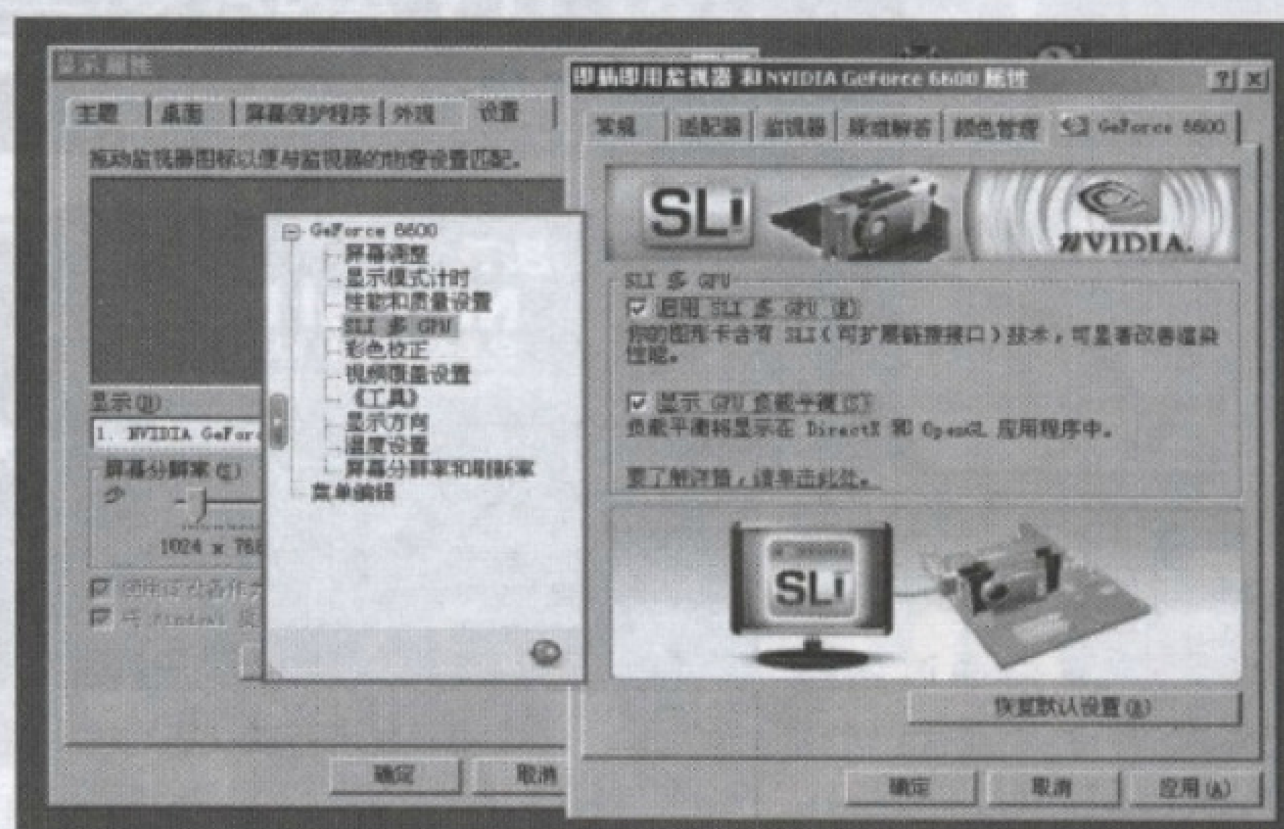
5 由于一些支持SLI的显卡（特别是GeForce 6800 Ultra/GT、GeForce 7800系列等）的体积、重量、发热量都相当大，一些主板为这些显卡准备了特殊部件，例如升技AN8 SLI主板提供的这个SLI散热装置，可在SLI系统安装中或安装后酌情使用。





6 组建SLI需要在BIOS进行设置，将SLI模式设置为“AUTO”或“SLI”，一个硬件上的完整SLI系统便完成了。





单（左）双显卡状态下驱动程序中的显示

7 重新启动并进入系统后，驱动程序会检测到SLI工作方式已可使用，在其设置界面中出现了SLI设置，在这里选择是否启动SLI工作方式及负载显示。

再次重启电脑后，便可享受3D性能强大的个人电脑系统了。

特别提示：1.由于SLI系统需要软件配合，为避免在安装过程中出现问题，最好先在单显卡模式下安装操作系统。

2.由于主板面积的限制，大部分SLI主板被迫将一个PCI-E x1插槽设计在双显卡插槽之间，在使用双显卡插槽时这里当然无法再安装设备，用户在购买和安装PCI-E x1板卡时需要注意这一点。

到底提升了多少？——SLI系统实际性能测试

在实际测试中，我们采用Athlon 64 FX 55处理器、1GB DDR400内存（512MB×2）、升技AN8 SLI主板、Inno 3D GeForce 6600 PCI-E显卡×2及最新的WD4000KD硬盘，以尽量减少周边设备的性能对显卡发挥的限制；系统使用中文专业版WindowsXP+SP2，安装NVIDIA芯片组For AMD驱动6.66版及公版显卡驱动78.01版。

SLI系统测试成绩表

显卡/测试项目	GeForce 6600 No AF，No FSAA	GeForce 6600 4X AF+4X FSAA	GeForce 6600 SLI No AF，No FSAA	GeForce 6600 SLI 16X AF+8X FSAA
3Dmark 05 V1.20总分				
1024X768	3012	2716	5484	4607
1280X1024	2389	2099	4355	3396
1600X1200	1909	1021	3384	N/A
单像素填充率 M Texels/s	1518.5	/	2999.2	/
多像素填充率 M Texels/s	3204.7	/	6330.7	/
3Dmark03 build 360 总分				
1024X768	7233	3900	12314	7125
1280X1024	5324	2666	9492	4814
1600X1200	4064	1804	7459	3386
Half-Life2 Canals，fps				
1024X768	70.38	43.56	115.70	75.96
1280X1024	43.75	26.96	77.62	38.14
1600X1200	34.36	19.30	62.28	N/A
AquaMark3 总分				
1024X768	56.85	37.30	78.19	64.97
1280X1024	42.73	26.62	70.22	50.32
1600X1200	33.87	19.00	61.02	36.71

本次测试主要针对中低端SLI产品，高端SLI平台的测试请参考本刊2005年第3期《史上最强组合——华硕nForce4+双GeForce 6800 Ultra SLI系统》及17期《再现巅峰——华硕GeForce 7800 GTX SLI系统》。

从测试结果可看出，中低端NVIDIA显卡的SLI组合能显著地提升3D性能，两块6600 SLI基本达到了单块6800 Ultra的水准。由于中低端显卡本身性能有限，相对于高端显卡而言，处理器等周边系统对其SLI性能发挥的瓶颈作用要小一些，但仍可看出，高分辨率和图像优化模式下才是SLI系统发挥威力的最佳环境。

2005年下半年，NVIDIA不仅将开放中低端显卡的SLI功能，并会逐步降低SLI主板价格，将让更多用户可享受到这一新技术带来的性能提升。相对于高端系统，中低端显卡的SLI系统在供电等方面的限制也降低了不少，例如我们本次使用的GeForce 6600显卡就不再需要辅助供电接口，完全可用输出功率一般、供电接口不多的中档电源应付。

不过，对低端产品而言，在目前的技术条件下，这些显卡的核心和显存通常都具有一定超频空间。而在NVIDIA SLI系统中，尽管拥有动态的平衡系统，但只有在性能比较平均的情况下才能发挥SLI系统最大的效率，所以多少会限制显卡（或者至少其中一个显卡）本身的超频能力。

至于SLI还不如超频实在的说法，我们认为应该考虑到NVIDIA对驱动进行改进后，目前的SLI系统实际上可支持超频运行，甚至支持单块显卡独立超频——当然代价是效率降低，因此用户完全可以做到超频和SLI“鱼与熊掌兼得”。P

上接85页

简单的识破方法就是对照硬盘表面的Drive SN（即序列号，各厂商可能有不同称呼）是否与保修标贴的编号一致。注意以上几点后，JS应该没有什么空子可钻了。

主流硬盘推荐

希捷酷鱼7200.7 IDE 8MB 160GB（参考价格：650元）



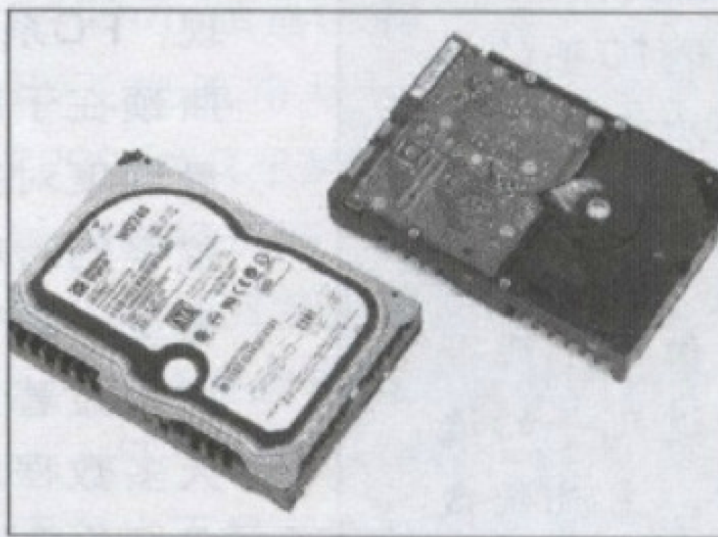
酷鱼7200.7是一款相当经典的产品，单碟容量达到100GB，提高后的磁盘密度对于改善整体性能很有帮助。这款硬盘的噪声控制也十分出色，使用了SoftSonic液态轴承（FDB）马达。在内置8MB缓存之后，酷鱼7200.7的性能表现已十分接近于SATA硬盘，且容量价格比优势很明显。

日立160GB 7200r/m 2MB（参考价格：620元）



日立的IDE硬盘与当年IBM硬盘一脉相承，性能在同转速产品中当属一流。从容量价格比来看，这款最近在搞促销活动的硬盘十分出色。如果大家还在为昔日的“IBM腾龙硬盘恶梦”心有余悸，那么正规代理商提供的3年质保应该能令人放心，况且日立也对原先IBM的玻璃盘技术进行了改进。

西部数据Raptor WD740GD（参考价格：1740元）



Raptor是世界上首款万转Serial-ATA硬盘，其单碟容量目前为36.7GB，并配备8MB缓存。据官方提供的数据，WD740GD硬盘可提供最高为816Mb/s的内部数据传输率，拥有平均4.5ms读取寻道时间，5.9ms写入寻道时间及0.6ms磁道间寻道时间，并提供超过120万小时无故障运行时间的保证。尽管它的容量价格比很低，但对追求性能而又在乎成本的用户而言，Raptor的确是很不错的选择。

希捷酷鱼7200.8 SATA 200GB（参考价格：840元）



酷鱼7200.8采用SATA 2.0接口，具备8MB缓存，完全支持NCQ技术，能很好地搭配Intel与NVIDIA的新一代南桥主板芯片。在速度方面，酷鱼7200.8的表现令人满意，这与其133GB单碟容量也有一定关系。此外，酷鱼7200.8依旧使用液压轴承，因此静音表现十分出色，再加上盒装希捷硬盘的5年质保，应该能让用户放心。P

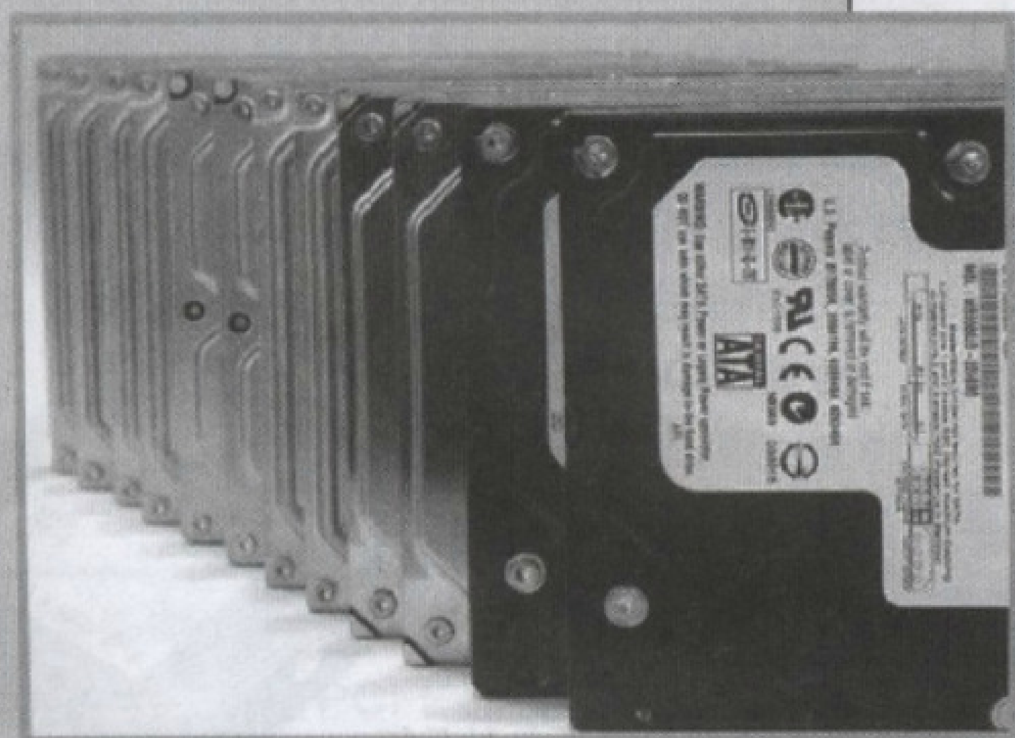


跨越十年的等待

——当前硬盘技术与市场状况解析

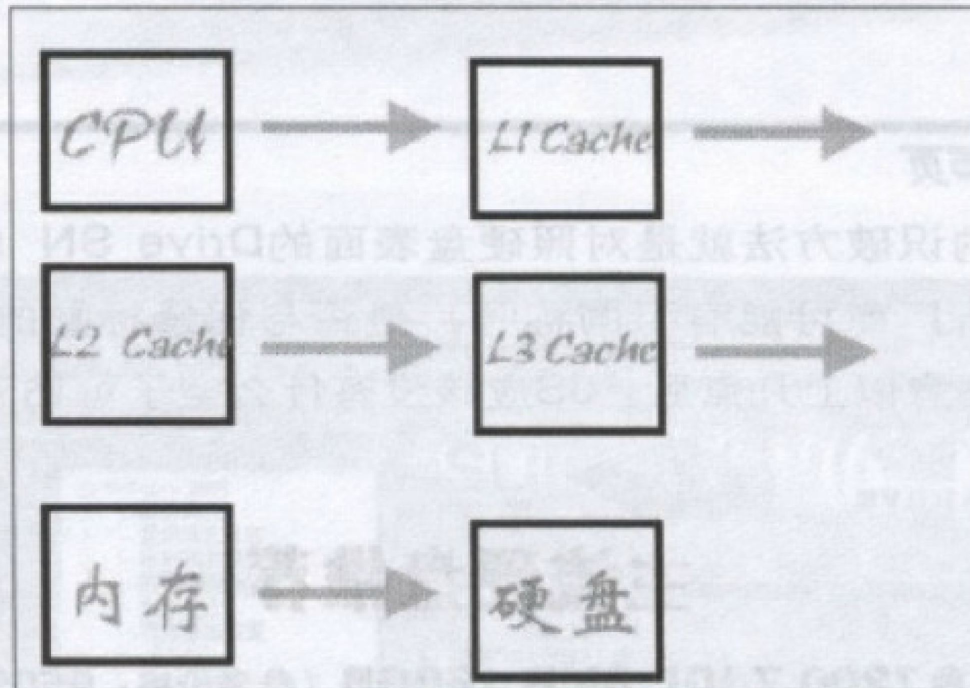
■上海 方成亮

十年前，所有PC用户都在殷切期盼硬盘的容量达到1GB。在希捷刚刚达到这一目标，且CPU和内存性能不断提升之后，我们却又发现无论在DOS下加载多少"Smartdrv"，硬盘的速度依然难以令人满意。此后长达10年的时间中，我们一次又一次地期待硬盘容量与速度的双重突破。尽管一切并不能算称心如意，但也不能否认硬盘技术在近几年的进步。与此同时，主流硬盘的稳定性表现也有稳步提升，价格更是逐步下调，奠定了如今的硬盘技术与市场格局。



速度、容量、稳定性：我们需要怎样的硬盘

硬盘是目前PC系统中最主要的外存储设备，用户对硬盘的速度、容量和稳定性有很高的要求，而其技术的发展也无非是围绕着这3点进行的。也许你还在抱怨CPU不够快、内存不够多，但你有没有发现，PC系统真正的瓶颈在于硬盘。硬盘速度对整个系统效率的影响，有时甚至比CPU和内存更为显著，在执行大多数程序时，硬盘灯总是频频亮起，即使用高端P4平台+2GB双通道内存，在执行PhotoShop等大型软件时，硬盘灯还是需要经常忙碌。



PC系统的数据请求过程

我们先来简单看一看系统工作的过程。当CPU接收到指令后，它会最先向一级高速缓存（L1 Cache）去寻找相关数据，虽然一级缓存是与CPU同频运行的，但由于容量较小，所以不可能每次都命中，这时CPU会继续向下一级的二级缓存寻找。同理，当所需数据在二级缓存中也没有的话，会继续依次转向三级缓存（只有少数CPU有三级缓存）、内存和硬盘，而硬盘的速度是这几种存储设备中最慢的（在数据吞吐能力的数量级上根本没有可比性）。由于目前系统处理的数据量都是相当巨大的，因此大多数操作都得经过硬盘。如此一来，硬盘的性能就在一定程度上决定了这个系统的表现，这点在多媒体设计软件中表现得更为明显。CPU每次从一个寻找点等待下一个寻找点都有一个等待周期，而速度快的硬盘能在更短的时间里把数据通过内存传输给CPU。毫无疑问，在未来相当长的时间内，硬盘的性能提升状况仍将是业界重点关注的对象。

此外，随着宽带网的普及及视频音频的多元化，硬盘容量也

单碟容量

由于硬盘都是由一个或几个盘片组成的，所以单碟容量就是指包括正反两面在内的每个盘片的总容量（出于市场考虑，有时一些容量的硬盘可能不会用完每张盘片的所有存储能力，即会出现“半张”盘片的情况）。单碟容量的提高带来的好处不仅是使硬盘容量得以增加，且还会带来硬盘性能的相应提升。因为单碟容量增大的同时，盘片磁道密度（每英寸的磁道数）也会相应提高，磁道密度的提高不但意味着提高了盘片的磁道数量，且在磁道上的扇区数量也得到了提高，所以盘片转动一圈，就会有更多扇区经过磁头而被读出来，这也是相同转速的硬盘，单碟容量越大内部数据传输率就越高的一个重要原因。此外，单碟容量的提高使线性密度（每英寸磁道上的位数）也得以提高，有利于缩短硬盘寻道时间。

成了一个较为严重的问题。就笔者个人感受而言，硬盘容量是不嫌多的，现在的软件也是越做越大，很快就会把你的硬盘撑破，一般可以认为硬盘容量的需求是多多益善。

相对于速度和容量问题，稳定性是目前硬盘最大的问题。按照正常的使用频率，一款质量合格的IDE或SATA硬盘可用上5年左右，虽然这个寿命显然还不够长，但好在当前硬盘发展的速度较快，一般5年后这些硬盘也会遭到淘汰。但问题是，部分硬盘甚至连3年也用不到，二手市场上用过一两年的坏硬盘比比皆是。更重要的是，一旦硬盘出现物理故障或损坏，其中的数据将是很难挽回的，这会给用户带来很大烦恼。

有容乃大：单碟容量实现突破

近年来，GMR（GaintMagneto Resistive，巨磁阻）磁头技术得到了很好的发展与改进。GMR磁头技术是由IBM开发的，它是利用特殊材料的电阻值随磁场变化的原理来读取盘片上的数据。由于GMR磁头使用了磁阻效应更好的材料和多层薄膜结构，因此相同的磁场变化能引起更大的电阻值变化，从而可实现更高存储密度。

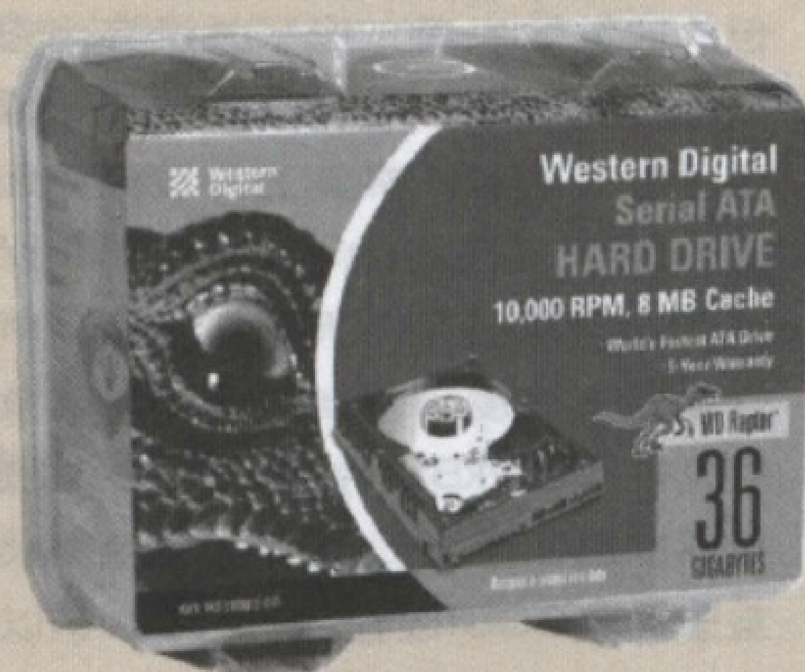


单碟容量133GB的希捷Barracuda 7200.8

已退出桌面硬盘市场的IBM刚推出这项技术时，GMR磁头能达到的盘片密度仅为每平方英寸8Gbit，而如今希捷将GMR磁头升级到每平方英寸100Gbit，这就为硬盘提升单碟容量提供了先决条件。现在各大厂商都在原有的GMR基础上不断改进，推出第7代甚至第8代GMR磁头。磁头技术革新的直接好处就是硬盘的单碟容量可做得更大，而单碟容量增加后，同样的容量将能使用更少的盘片，这将大大降低硬盘的生产成本与复杂度。在希捷Barracuda（酷鱼）7200.8上市之后，133GB的单碟容量硬盘已进入主流市场；而希捷前不久已发布了180GB单碟容量的7200.9系列。

转速与缓存：桌面硬盘迈向SCSI级别

既然硬盘的速度如此重要，为什么我们不通过更简单的方法来使硬盘的速度更快呢？然而事情不总是那么简单的。一般来说，提高硬盘速度最有效的方法是增加转速，目前最快的主流SCSI接口硬盘已达到15 000r/m的转速，其成本相当高，且对硬盘的寿命也有不小影响——高转速必定带来高发热量，并容易降低稳定性。综合看来，我们一般认为普通IDE硬盘很难发展到10 000r/m以上，且这也得不偿失，因为没有一个厂商愿意冒着做坏自己品牌的危险，来投入大量研发成本生产这样的产品。目前5400r/m硬盘已退出了主流市场，7200r/m几乎是唯一的主流选择。当然，假如对于性能的要求特别高，10 000r/m的桌面级硬盘也是可考虑的，只是目前只有西部数据推出的猛禽（Raptor）系列SATA硬盘支持如此高的转速。



10 000r/m的西部数据猛禽硬盘

另一个提升硬盘性能的方法是增加缓存，但增加缓存也不是无限制的多多益善。以目前的技术，在普通IDE硬盘上加上8MB以上的缓存不是什么难事，也不会过多地提高成本。问题的关键在于，增加过多的缓存到底能不能有效地提高硬盘速度。从概念上说，硬盘缓存也是一种Cache，根据我们前面介绍的原理，它是在硬盘磁头重复读取数据时才会派上用场的。

还记得当初的DOS时代吗？那时我们都很强调Smartdrv，因为它在很大程度上提高了硬盘的读写速度。我们那时是怎样设定Autoexec.bat的呢？一般都是“LH=C:\dos\smartdrv.exe 4096”，其中4096就是指定供DOS和Windows 3.X用的硬盘缓存大小。当时我们为什么不设定在8192或更大呢？道理很简单，缓存过大反而会影响命中率，以当时的硬盘速度，超过4MB的缓存是毫无意义的。而现在情况仍没有太大的改变，当





16MB缓存的迈拓 MaxLineⅢ硬盘

我们把硬盘板载的2MB缓存增加到8MB时，性能会有不小的提升，而再增加缓存就没有十分显著的效果了。

迈拓的旗舰级桌面硬盘采用了16MB缓存，但从实际效果看，似乎并没有为它带来傲视群雄的性能，缓存对于性能的提升幅度远不像想像中那般明显。事实上，缓存的大小也是根据硬盘的速度设定的，一般5400r/m的硬盘有2MB缓存就够了，而对于7200r/m硬盘，2MB就是最低限度了。当初希捷的酷鱼一代就是一款只带有512kB缓存的7200r/m硬盘，结果饱受批评，而到酷鱼二代就把缓存加大到2MB了。至于高速SCSI硬盘（10 000r/m以上），4MB缓存则是最低限度。

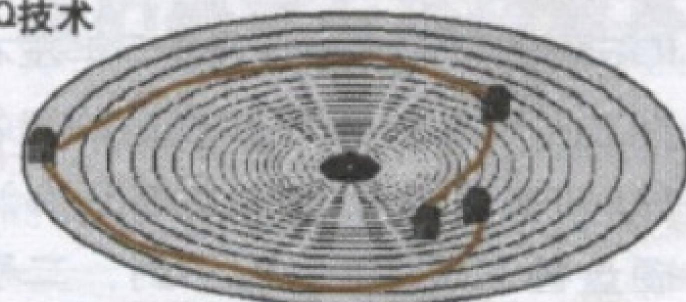
外部接口技术：SATA+NCQ带来意外惊喜

在硬盘技术的发展历史中，外部接口一直很为人关注。的确，外部接口的不断改进能给硬盘带来一定好处。但不要忘记，所谓的接口带宽只是硬盘的外部传输率，当硬盘的内部传输率远小于外部传输率时，它们几乎是没有意义的。真正决定磁盘速度的关键是内部传输率，只要外部传输高于内部传输率大约30%就绰绰有余。当前硬盘约60～70MB/s的实际内部传输率就好比是一根水管，当水龙头（接口）的流量明显超过水管的供应能力时，再次加大水龙头的通过能力毫无意义，只能是徒劳的浪费。因此，我们会发现同样是8MB缓存的硬盘，SATA版本比起IDE版本的性能提升幅度微乎其微，甚至带来的性能优势仅仅是因为串行传输，而并非带宽增长。同样，目前的SATA2硬盘将带宽提高一倍之后，也没有表现出很明显的优势，反倒是SATA2标准中的NCQ技术起到了意外的效果。

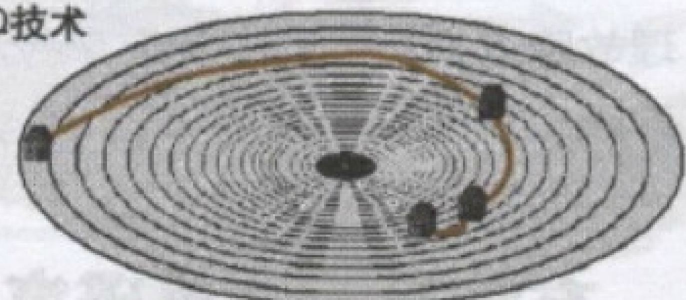
NCQ的全称为Native Command Queuing（本地指令行列），它是2.0版本SATA规范支持的一种新功能。NCQ技术并没有提高硬盘的转速，也没有加大缓存容量，更不是提高接口带宽，而是从数据存储方式着手改进，从而带来更高的工作效率。从根本上来看，NCQ技术的原理是优化硬盘内部工作，通过对内部队列中的命令进行重新排序，实现智能数据管理，改善硬盘因机械部件而受到的各种性能制约，以发挥硬盘最高的效率，使读取延迟进一步降低。

熟悉硬盘存储结构的读者都知道，硬盘的磁片上被划分为磁道与扇区。然而磁头在读写数据时采用圆周转动的方式，长期都存在效率低下的问题，缺乏效果明显的性能优化技术。下图分别表示没有采用NCQ技术和采用了NCQ技术的两种不同的情况，支持NCQ技术的硬盘对接收到的指令按照访问地址的距离进行了重排列，这样对硬盘机械动作的执行过程实施智能化管理，大大地提高整个工作流程的效率：即取出队列中的命令后重新排序，以便有效地获取和发送主机请求的数据；在硬盘执行某一命令的同时，队列中可加入新的命令并排在等待执行的作业中。显然，指令排列后减少了磁头臂来回移动的时间，使数据读取更有效，而且有效的排序算法除考虑目标数据的线性位置外，也会考虑其角度位置。

未使用NCQ技术



使用NCQ技术



NCQ技术原理解析图



支持NCQ技术的VIA南桥芯片

使用NCQ技术不仅需要硬盘支持，磁盘控制器也必须鼎力相助。目前Intel的ICH6/7南桥、VIA的VT8251南桥、NVIDIA的nForce4等最新芯片组都提供了对NCQ技术的支持，而迈拓和希捷这两大硬盘厂商也在NCQ技术研发方面走在前列，迈拓金钻10代及希捷酷鱼7200.8都具备了NCQ技术，令我们对未来的SATA磁盘性能颇为期待。而只有在NCQ技术的帮助下，SATA2接口的硬盘才能真正展现出性能优势。

回顾过去，展望未来：多大容量才合适？

如果想看清目前硬盘的发展趋势，对过去几年的发展情况总结一番是很有必要的。下面列出的是从1998年到现在的发展简表：

	主流容量	转速潮流	接口潮流	价格
1998年	3.2～6.4GB	5400r/m	ATA 33	1400元以上
1999年	6.4～10GB	5400r/m	ATA 33/66	1200元以上
2000年	13～30GB	5400r/m	ATA 66/100	900～1300元
2001年	30～40GB	5400r/m与7200r/m共存	ATA 100	650～1200元
2002年	40～80GB	5400r/m向7200r/m过渡	ATA 100/133	700～1100元
2003年	60～120GB	7200r/m	ATA 100/133或SATA	650～1200元
2004年	80～160GB	7200r/m	ATA 100/133或SATA	500～1500元
2005年	120～400GB	7200r/m	ATA 100/133或SATA/SATA2	600～3000元

很明显，从1998年到2000年这3年中，硬盘容量总是保持着一年翻一番的发展规律，而价格也不断大幅地下降。但从2001年至2003年，这种发展规律被打破了，从2000年底主流的30GB到2003年年末的80GB主流容量，在长达3年的时间内竟然只增长了区区166%，实在令人难以想象。不过，如果从更加理性的角度去分析，那么应该认识到在这段时间内硬盘生产商正在不断研发新的技术，为今后硬盘在容量与速度上的飞跃打下扎实的基础。容量方面，BigDrive技术打破了137GB的容量限制，将扇区地址长度由原先的28位扩充到48位，从而可支持最高144PB容量的硬盘，如此海量大大超出我们的想象。

因此很容易得出这样一个结论：硬盘容量在近期仍将会较大的增长。考虑到保持性价比的原则，建议有容量需求的用户选择160GB以上容量的硬盘。当前300GB以上容量的硬盘多在2000元以上，今后肯定存在十分充足的降价空间。从投资角度来看，当前选择主流容量可节省一笔资金，乐观估计到2006年年中就能以这笔差价购买更大容量的硬盘。下表是在相同格式情况下，不同容量硬盘的存储能力，大家也可根据自己的实际应用需求来选择。

各类应用的硬盘容量需求对比表（一般情况，仅供参考）

	数字音乐	数码照片	数字视频	游戏
80GB	1300小时	20 000张	80小时	115个
120GB	2000小时	30 000张	120小时	170个
160GB	2700小时	40 000张	160小时	225个
200GB	3400小时	50 000张	200小时	288个
250GB	4200小时	64 000张	250小时	352个
300GB	4800小时	75 000张	300小时	425个
400GB	6400小时	100 000张	400小时	575个

时刻警惕——如何买到正规行货

从数据安全角度来说，硬盘是电脑里最宝贵的东西，购买时一定要注意鉴别。由于硬盘的技术含量很高，不会出现仿造产品，所以我们在购买时要注意JS以次充好、用水货冒充行货、将返修货或二手硬盘当成新品出售等情况。

1.以次充好

购买硬盘时要对其各项参数有充分了解，这些可到相关厂商的官方网站进行查询，或关注一下我们的杂志。对于硬盘而言，容量并不是唯一的因素，因为如今极少会有JS会用低容量的产品来冒充高容量产品。相反，我们应该对于硬盘转速和缓存抱以更多的关注。

对于同一容量的硬盘而言，7200r/m的产品在性能上要高出5400r/m的产品不少，且两者在价格上的差距也不是一个小数目。然而，目前似乎没有一款软件能直接检测出硬盘的转速，不过我们还是可通过硬盘的编号来加以识别。此外对硬盘的缓存也要注意，特别是带有8MB缓存的产品，如西部数据JB系列及部分SATA硬盘，要谨防JS以8MB版本的价格卖给你2MB缓存的硬盘。

2.水货

众所周知，硬盘是电脑配件中稳定性相对较低的，因此产品的售后服务极为关键。尽管水货在价格上略占优势，但权衡利弊，还是有些得不偿失：如果用行货价格买了水货产品，那就更不值得了。

水货硬盘一般没有正规的包装盒和安装说明书，即便有包装盒，上面也是没有任何保修标贴的。只要记住这一点，我们就能轻松地分辨水货与行货硬盘。此外，部分商家甚至堂而皇之地将供应给整机厂商的OEM产品拿到零售市场销售，如果我们看到硬盘标识上有任何"OEM"字样，那么这种硬盘肯定将无法得到正规保修。

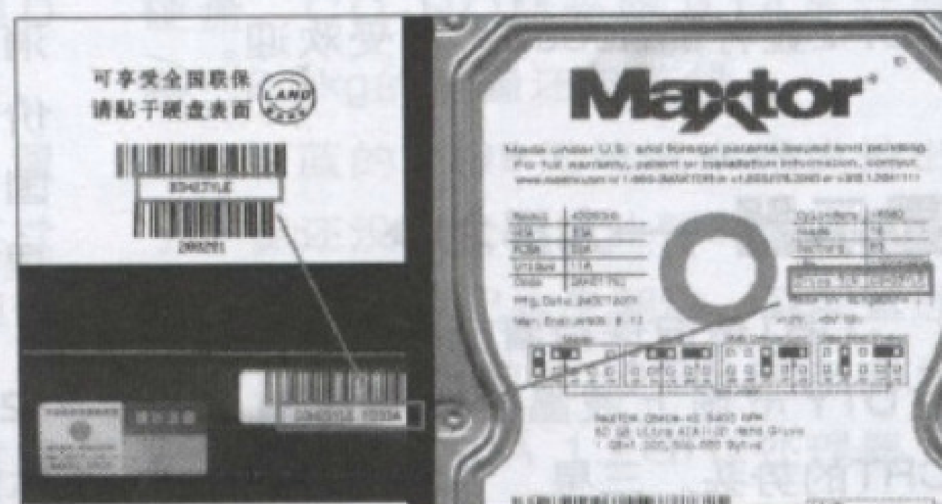
3.二手硬盘、返修硬盘

部分有物理坏道的硬盘经过维修后可再次使用，但其稳定性已大打折扣，寿命也不会很长，因此这类硬盘是最危险的。一般而言，只要硬盘表面的序列号与产品包装盒能一一对应，且包装盒未拆封，那么我们就可基本确认不是返修产品。

至于二手硬盘，其确认方法就更加简单了。用过的硬盘在IDE接口处总有一些划伤，此外如果买来的硬盘已分好了区，那么就可肯定是二手硬盘，因为厂商是不会为你分区的。

4.行货硬盘的确认方法

目前迈拓（Maxtor）、日立（Hitachi）、希捷（Seagate）、西部数据（WD）等厂商都采用条形码来识别行货硬盘，其可靠度相当高。行货硬盘与水货硬盘最大的直观区分就是有无包装盒，当然区区一个包装盒对于JS而言简直是小菜一碟，以水货硬盘外加行货包装盒来欺骗消费者已不是什么新鲜事了。对于这类手段，大家可通过国内代理商的保修标贴和硬盘顶部的防伪标识来确认。但现在的奸商神通广大，这些保修标贴和防伪标识他们都能仿造，且几乎可乱真。不过他们的手段还是有着不少漏洞的，最



注意对照硬盘上的序列号

下转81页

市场动态与攒机指南

PConline.com.cn 太平洋电脑网

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

近期行情走势

编者按：“战火纷飞”的暑期促销刚刚过去，新学期的到来令厂商展开新一轮攻势。最近笔记本电脑市场动作频繁，而唱主角的仍是各品牌主攻平价路线的产品。CPU市场近期也着实火了一把，刚刚上市不久的AMD 64位闪龙处理器大降价，很多渴望64位的朋友终于等到了出手的机会，而Intel的64位赛扬处理器价格也非常低，使得低端64位处理器竞争异常激烈。相对来说，板卡市场的变化少了一些，PCI-E显卡已逐渐被人们接受，而低端市场仍然是AGP产品的天下。最值得关注的是显示器市场，目前众多品牌的19英寸液晶显示器价格大幅度下调，大屏液晶已成为中档电脑的主流配置。

主板——需求量增大

受开学影响，装机量大幅提升，对主板的需求也加大，这其中以学生用户居多，市场上最受欢迎的AMD 64位闪龙2500+开始出现断货，在一定程度上会造成Socket754主板的销售下滑；但随着2500+的正常供货，这一现象将明显好转。而Intel芯片组已逐渐淡出低端市场，目前市场上低端产品以848P/865PE为主导（但时有缺货现象），高端一些的则以915P为主导，更高端的则是945、955系列芯片组。

显卡——PCI-E渐成主流

PCI-E显卡的市场占有率已达到30%，其中以ATI RADEON X700/X550/X300 SE及NVIDIA的GF6600/6600 GT为主，这几款显卡几乎占了PCI-E市场的90%。在AGP方面，ATI R9550依旧是中低端市场的主力，一些默认核心频率较高、使用DDR2显存的R9550尤其受欢迎。

显示器——大屏之争

CRT依旧保持着旺盛生命力，但在DIY市场上液晶显示器已有超过CRT的势头。三星、飞利浦等一线大厂在暑假期间开始大幅度降低CRT的价格，多款产品价格已降到千元以下，这也是无奈之举。液晶市场相对更好一些，产品价格并没有受国际市场面板价格上涨的影响，15/17英寸的价格相对稳定，19英寸产品开始出现大幅度降价，同样是一线品牌，三星、飞利浦等厂商的8ms 19英寸产品已跌入3000元以内；其他二线品牌价格更低，一些品牌的19英寸液晶甚至打出了2199元的超低价格。

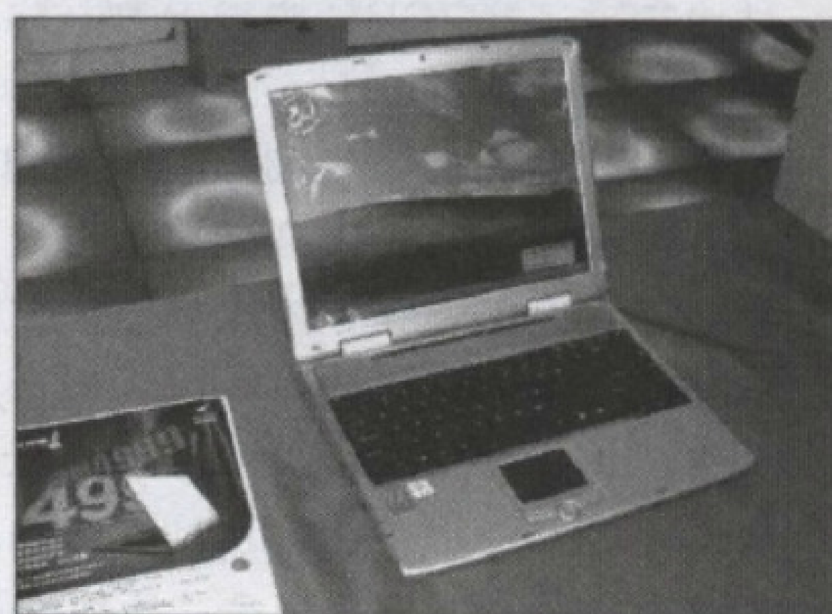
DVD刻录机——399的诱惑

目前，各大品牌的双16×DVD刻录机已普遍在500元以内，连浦科特的双16×产品也不例外。而明基、三星、LG等厂商纷纷将个别双16×型号降到了399元。目前16×盘片逐渐多了起来，DVD刻录产品即将全面普及。

笔记本——激战低端

最近的笔记本电脑市场热点还在低端，前不久惠普推出了Pavilion ze2200系列笔记本电脑，主要面向消费类市场，包括3个型号，最低售价仅为5999元，同时这也是惠普在中国市场推出的首款采用AMD移动处理器的笔记本。

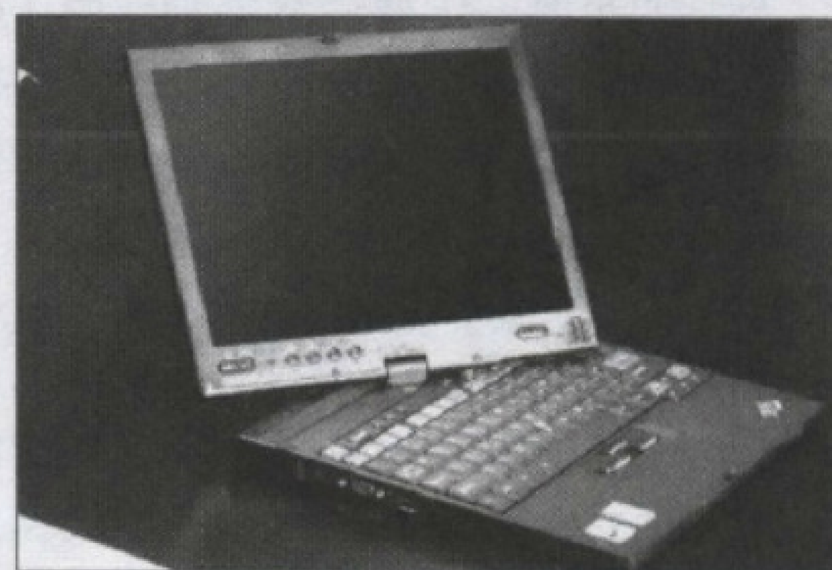
联想又推出一款6999元的旭日125，在8月下旬联想透露，联想笔记本的市场占有率从2005年第一季度的16.9%增长到第二季度的20%，超出第二名5个百分点以上。联想放出豪言，表示要用不到一年时间完成第三个100万台目标。



长城E520笔记本

长城方面，据称首批投放市场的10 000台4999元的E520已销售一空，第二批总计30 000台已于近期投放市场。而TCL发布了一款售价4998元的K10笔记本，强调该产品采用14英寸A级液晶屏，看来厂商们已逐渐意识到打低价的同时也要打质量。

神舟依旧走平价路线，且在广告投入方面依旧出手阔绰。近日神舟电脑签约“超级女声”冠军作为形象代言人，传言2年要砸下1个亿，但该形象的接受度如何尚需时间验证。更



IBM品牌的首款平板电脑X41t

值得关注的是神舟9月中旬在北京发布的几款全新笔记本，它们走的是时尚清新路线，包括首度采用13.3英寸屏和10.6英寸WXGA瑰丽屏的产品，让神舟产品线空前繁荣。新蓝这些天放出了一些2999元笔记本产品的风声，吸取3999元产品的前车之鉴，没看到真货之前，各大媒体都显得比较低调。

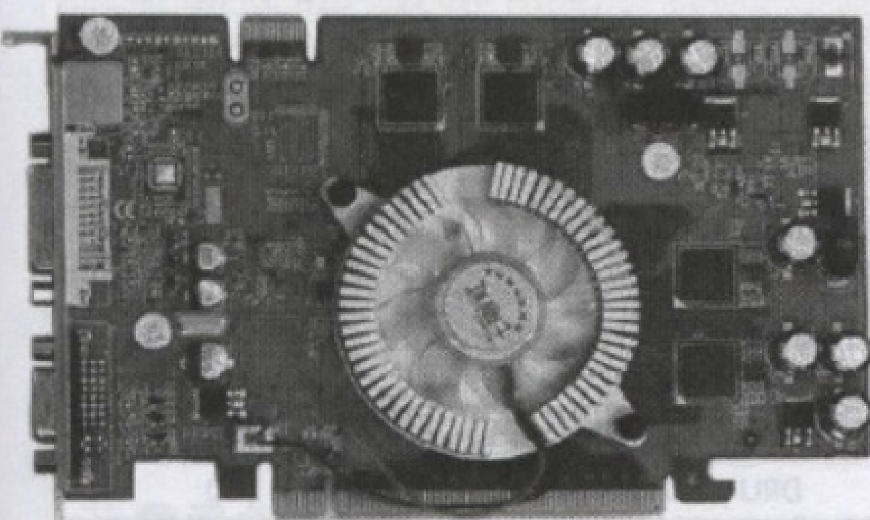
高端市场也有动作，松下全面进军中国坚固型笔记本市场，具有防水、防尘、防摔"三防"特性的TOUGHBOOK以50 000元的高价开卖。联想国际则推出了IBM品牌的首款平板电脑X41t，价格逼近30 000元，针对一些特殊行业用户。

近期热门产品盘点

主板：目前市场上的主流AMD 754平台芯片组为nForce3、K8T800系列。七彩虹的nForce3 250主板不足500元，还有光电键鼠套装相送，性价比相当高；华硕的K8N也同样很受关注，市场价在620～650元，搭配64位闪龙2500+，总成本在千元左右，却拥有相当强劲的性能，确实值得关注。VIA K8T800芯片组的产品同样受关注，微星K8T NEO-V目前不足500元，拥有同NF3 250大体一样的规格，但其品牌号召力更强一些，其他品牌的同类产品价格都在500～600元，所以微星这款产品的性价比更显突出。

显卡：PCI-E方面，X700已稳定在700～800元之间；而NVIDIA也对其6600 GT产品进行了一些调整，目前一些品牌的6600 GT已降到900余元，虽同X700还有一定价差，但凭借着SLI的技术优势，在千元级显卡市场中还是占到了很大份额。比如七彩虹天行6600 GT CH版，核心频率500MHz，采用英飞凌2.0ns显存，默认频率达到了1000MHz，支持SLI技术，价格只有999元。

AGP方面，一年过去了，R9550仍在市场上占了大量份额，现在厂商们还推出了DDR2显存、超频版等更多提升性能的产品，R9550的性能已被挖掘到了极点。当中以昂达雷霆9955为代表，其核心频率高达450MHz，采用256MB三星DDR2 3ns显存，默认频率650MHz，价格只有599元，市场反映相当不错。



七彩虹天行6600 GT CH版显卡

显示器：CRT方面，比较受学生关注的三星793MB、794MB已降到999元，两者外观相似，规格也接近，售价相同在情理当中。另外，LG F710B也出现大幅度降价，官方报价919元，实际在市场中卖860元左右，引起了学生消费者的关注，毕竟LG的品牌效应还是不错的，而同三星显示器相比，F710B便宜的100元可让学生朋友换个好鼠标。

LCD：15/17英寸保持相对稳定，但19英寸价格直线下滑。AOC 193P、优派VE910、飞利浦190S6、三星913N先后跌破3000元大关，这些8ms产品的降价在未来一段时间内会对17英寸产品造成一定影响。比如AOC在19英寸降价后，迅速将其173P调整到2599元，算是市场上反应最快的厂家之一。

笔记本电脑

惠普最先盯上了新学期的学生市场，超具人气的6499元M2206大量到货，确保让想买的学生哥都买得到。有商家笑言，年初时候抢不到惠普6999笔记本的时代已彻底过去了。而低端焦点更多集中在5999元的HP ze2202AP上面，它采用AMD Sempron 2800+移动版处理器，256MB内存、40GB硬盘，内置COMBO光驱，集成显卡，15.1英寸液晶屏，配置还是比较实用的，但带电池的整机约2.8kg，显得过重了。

IBM的6999元R50e-HC1早卖得没货，配置升级的R50e-LC1推了出来，有商家还卖6999元。它采用Dothan核心赛扬M 1.5GHz、i855GMe芯片组、256MB内存、40GB硬盘，集成Intel Extreme2显示核心，14.1英寸液晶屏，内置DVD光驱；采用6芯锂离子电池供电，续航时间约为4小时，整机重约2.7kg。



惠普ze2203笔记本

纵然有一万个不愿意，联想近日还是推出了新款低端机器，联想旭日125的低配机型前不久到货，采用i910GML芯片组、256MB DDR2 400内存、40GB硬盘和Combo光驱，没有配备无线网卡和操作系统，售价仅6999元，这是联想历史上第二款跌破7000元的笔记本机型。

与联想形成鲜明对比的是神舟，最近3999元的迅驰赛扬笔记本也出来了，比去年的预定推出时间要提前。型号是神舟天运M120C，采用赛扬M 1.2GHz处理器、256MB内存、30GB硬盘、CD-ROM光驱及14英寸屏幕，2.3kg的重量还算不错。

新蓝的2999元笔记本据说推出了，但还没到货，因此暂时还是拿以前的3999元笔记本来翻炒，且配置进一步缩水，此前的30GB硬盘变为20GB，此外VIA 1.2GHz处理器、128MB内存、CD-ROM及14英寸屏幕的配置不变。

驱动热报

1 NVIDIA： GeForce/GeForce3/4/FX/6/7系列显卡最新ForceWare驱动78.01 WHQL官方正式版For Win2000/XP（2005年9月5日发布），最大更新之处在于加入对GeForce 6500显卡的支持（采用NV44核心，性能介于GeForce 6200和6600 LE之间）。

2 ATI： ATI Mobility RADEON系列移动显卡最新催化剂驱动5.8版For Win2000/XP（2005年8月22日发布）。这是网上最新泄漏出的一款适用于Mobility RADEON显卡的驱动，可直接安装，无需任何修改，具体支持型号包括Mobility RADEON 9500/9550/9600/9700/9800/X300/X600/X700/X800等。

3 BenQ： 明基DW1620/DW1620 Pro DVD刻录机最新Firmware B7W9版（2005年9月5日发布），改进了Ricoh 2.4×DVD+R DL盘片的写入策略，改善了MBI 16×DVD-R和Ricoh 8×DVD+R盘片的刻录品质，加入了对FTI 16×DVD+R/DVD-R盘片的支持，改善了CD-R和CD-ROM盘片的读取性能，改进了16×刻录的运算方法。

硬件工具速递

1 Gigabyte： 技嘉显卡V Tuner II 超频工具最新05060201版For WinXP-64（2005年9月1日发布），这是技嘉推出的显卡性能调节及超频软件，可提供显卡超频、硬件监控、分辨率调节等众多功能，支持基于ATI显示核心的全系列技嘉显卡。

2 SAMSUNG： 三星显示器MagicTune（魔调）软件最新3.6版For Win98SE/Me/2000/XP（2005年9月1日发布），MagicTune是应用于三星公司显示器上的一个最新调控技术，用户只需通过鼠标的点击动作，就能方便地对菜单进行调整，实现OSD的所有功能调整如亮度、对比度、分辨率、几何形状、颜色等，使画面达到最佳显示效果。该软件支持近两年上市的大多数三星CRT和液晶显示器。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家网站（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2005年9月7日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本电脑	IBM	X32 AAC	12800
	惠普	M2206/ze2201AP	6499/5799
	东芝	R150	9800
	富士通	C1211	8900
	NEC	A2100	6900
	华硕	A6B17Vc-DR	10988
	联想	旭日125/旭日150	6999/5999
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	900/1230
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（散装）	1240/1490
	Celeron D	331/D336（散装，64位）	490/590
	AMD 64位Sempron（盒装，754针）	2500+/2600+/2800+/3000+	440/565/690/820
内存	现代	DDR333 256/512MB	168/350
	现代	DDR400 256/512MB	170/355
	Kingmax	DDR400 256/512MB	180/365
	Kingmax	DDR2 533 256/512MB	270/400
	宇瞻	DDR400 256/512MB	195/400
	金士顿	DDR400 256/512MB	198/373
	金士顿	DDR2 533 256/512MB	250/430
硬盘	迈拓 金钻9代3年盒装	80GB/120GB	485/610
	西部数据	800BB（80GB）/800JB/1200JB	425/465/585
	西部数据	2000JB/2500JB	740/1010
	希捷 酷鱼7200.7	40GB/80GB/120GB	415/455/555
	日立 笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	655/855/1290
主板	华硕	KU8-X（ULi M1689）/K8N（NF3 250）	450/630
	微星	915GMB-FI（915G）/K8T Neo-V（K8T800）	1020/490
	技嘉	GA-K8NE（NF4）/8I945P-G（945P）	699/899
	升技	AA8（925X）/RocketBoy AV8（K8T800 Pro）	1100/699
	磐正	EP-4PDA3I（865PE）/8HMMI（K8M800）	630/490
	捷波	智尊P5A8G（915P）/K8B7P（K8T800）	899/499
	七彩虹	C.NF3S Ver1.4超频王 送光电键鼠套装	490
	梅捷	I5G-FG（915G）/A8V-RL（K8T800）	880/580
	昂达	848PN（848P）/PT880N（PT880）	450/390
	硕泰克	SL-75FRN3-RL（nForce2）/K8M800I-RL（K8M800）	490/560
显卡	华硕	华硕 A9550GE TD 128MB（R9550）	580
	微星	G4MX440-T64/FX5200-T128	350/420
	丽台	A400LE TDH/A6600TD	1490/1100
	艾尔莎	幻雷者955FX 256MB/518BD	620/370
	捷波	ZA-5557LE寒冰精灵/镭霸98PRO超强版	499/899
	七彩虹	6600GT CH/X700 CT版	990/799
	蓝宝石	R9550 128MB黄金超频版/静音版	550/550
	迪兰恒进	9550静音至尊版2代	620
显示器	三星LCD	152X/510N/710V/713N	1950/1880/2250/2500
	三星CRT	793MB/794MB/793MB+/795MB+	990/990/1080/1150
	飞利浦LCD	150B5/170C5/170S6/190S6	1950/2190/2320/2990
	飞利浦CRT	107T6/107C6/107P5/202P4	1080/1150/1350/4500
	明基LCD	151V/152V/173P/193P	1640/1790/2580/2999
	明基CRT	771S/772F/782V/784F	920/1060/990/1190
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1750SQ	1820/1880/2080/2370
	LG CRT	T710S/F730B/T710BH/T910B	890/1030/970/1550
	优派LCD	VA712/VE175/VG712s/Q9b	2350/2200/2650/2999
	优派CRT	E72f+sb/P76f+/A91f+SB/P97f+	1000/1400/1550/2950
刻录机	明基DVD刻录机	DW-1640	399
	先锋DVD刻录机	DVD-109CH	599
	三星DVD刻录机	金将军白金版（TS-H552U/CHSH）	399
	索尼DVD刻录机	DRU-720A	560

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2005年9月7日。

问题交流

编者按：读者的“求救信”除了会问到各种电脑软硬件问题外，有很多是问“攒机”问题。自己动手“攒机”可更好地满足自己的使用需求，对“攒机者”也是一种很好的锻炼。但对于普通的电脑使用者而言，小编我更倾向于推荐他们去买品牌机，在使用和维护方面都会给自己带来很大方便。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn

问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 顾及问：我是FPS类游戏爱好者，打算买一款玩游戏比较顺手的键盘，看到有很多人谈到过购买时要注意**“键位冲突”**的问题。请问“键位冲突”是怎么回事？购买时如何确认是否存在键位冲突？

答：对于喜欢玩游戏的朋友，购买键盘时除了注意键盘的手感、品质、键位分布外，还应该注意是否存在键位冲突的问题。所谓“键位冲突”这个概念，简单地说，就是键盘无法识别到某些键位的组合，某些键盘可能存在其他一些无法意料的键位组合冲突，将可能导致我们玩游戏时无法使用特殊组合键，势必影响到对游戏的控制力。

现在的键盘技术采用的是非编码薄膜接触式结构，每一个按键都有上下两层薄膜的触点。如果拆开键盘，我们可看到在任何一层薄膜上，导线数都远少于按键数，每一条导线都同时连通多个按键触点。如果键盘的线路排列有问题，就可能导致常用的游戏快捷键发生冲突。选购时可借助“PassMark Keyborad Test”这款软件进行实际的测试，检测自己常玩游戏的快捷键是否存在键位冲突的问题。

四川 龚胜

读者 ff问：我一直是掌上游戏爱好者，以前用过任天堂的多款掌上游戏机，**请问PPC上可用的游戏模拟器有哪些？**

答：Pocket Nester是一款任天堂游戏机的模拟器，支持Nes格式的ROM文件，游戏支持声音，通过PPC硬件按键控制，并可在游戏前自定义按键功能。

Neogeo Pocott是SNK公司的16位手掌机模拟器，所支持格式为“NGP/NGPC”。该模拟器执行游戏比较流畅，通过屏幕虚拟按键及PPC硬件按钮操作。遗憾的是，不支持声音回放。

VBAdvance CE是一款GBA模拟器。GBA是任天堂公司的掌上游戏机，拥有大批用户，所以GBA游戏及模拟器也比较常见。VBAdvance CE是一款PPC绿色软件，无需安装。

MameCE3是一款街机模拟器，可在PPC上模拟大部分的街机游戏ROM，如《雷电》及《彩京战机》之类。游戏画面较流畅，支持声音。

Morph Gear是一款多功能的模拟器，支持多达7种类型的游戏ROM，囊括了家用及手掌游戏机类型，所以被玩家称“模拟器之王”。Morph Gear使用也很简单，运行后会自动搜索支持的ROM文件，并列表显示，点击“打开”便开始运行。Morph Gear自带虚拟手柄，并可更换手柄外观，它一样也支持PPC硬件按钮。

使用这些模拟器，无论是家用游戏机迷还是Game Boy及街机迷，都可在PPC上找到自己的最爱。此外使用Pocketdos模拟出的DOS环境，可执行大多数DOS

客座专家 fly

《幻想三国志贰》问题交流

问：那个“帝苑”就是用来回收无用的小物品么？还有其他用途没有？

答：当然有，除了回收无用物品、制造新物品之外，在积攒了200点灵气之后，迅速在化神树中将“英招祈请”练出，把游戏开头与楚歌战斗的那个半人马生物请出来做守护，同时会收到通知龙出宝树可使用，花费40点灵气把宝树打开封印，今后战死的宠物可在这里复活，觉得宠物技能点安排不合理也可在这里重新安排（当然要花费灵气）。

问：传说中的隐藏商人怎样才可找到？

答：遇到隐藏商人的前提是把石人“阜磊”升级出相应的技能，这个在游戏中的技能说明里大家可看到。但遇到隐藏商人还是一件随机的事情——根据游戏中的经验，在靠近水的地方，例如海边、河边等地方经常能遇到隐藏商人。不过这可是一个黑心商人，大家没有足够的银子还是不要找他吧。

问：游戏的后期，牛头、马面、羊首使、狱鬼王等敌人非常难打，有什么窍门吗？

答：这些人物的确是强力角色，根据玩家选择的战斗方式不同（回合制或半即时制），主要有两种打法。如果是回合制，那么没得说，排好防御力高的阵形，加上防御、速度、命中力属性，用大招轰吧。如果用的是半即时制，

客座专家 龚胜 苏旅

游戏。随着PPC性能的提高，现在甚至出现了PSP和XBOX的模拟器。

四川 龚胜

读者 赵兵问：请问Pocket PC2003操作系统和Pocket PC2002有什么主要的不同？PPC2003是否可完全支持Pocket PC2002的软件？

答：微软官方公布Pocket PC2003以下新特性：持续数据连接，"即时更新"日程表、联系人和电子邮件，SMS增强特性，连接通知特性，双重音量控制功能，更加丰富的振铃音调，支持呼叫阻止特性，得到改进的联系人特性，通话静音特性等。大多数基于Pocket PC 2002的软件都可在2003上正常使用，但也有部分软件需要重新编译才可使用，另外，在2002上可直接执行VB编写的程序在2003上使用需要加装VB运行库。Windows Mobile 2003的Pocket PC已没有内建VB Runtime了，如果要执行eVB写的程序，必须先下载并安装eMbedded Visual Basic Runtime for Pocket PC 2003。

四川 龚胜

读者 李国杰问：我以前用N牌的手机，现在用M牌手机，但很多朋友的电话联系信息都在老手机里面，**请问如何快速地通过电脑更新到新手机里面啊？**此外，很大的数据怎么分成多张CD盘刻录？比如我有一个DV文件容量1GB多，怎么分成多张盘刻录？

答：首先请确认你的两部手机都支持和电脑交换电话本信息之类的数据，否则就不可能通过电脑传输数据了。对于一些没有蓝牙、红外线、USB或专用数据接口的手机来说，是无电脑连接能力的。其次，即使是两台手机都能通过电脑传输电话本信息，也需要两部手机所用的数据编辑软件能导入导出相同数据格式的文件（比如通用的Excel表格格式、TXT特定文本格式、WAB通讯簿格式、Outlook地址格式等），这样才能保证两部手机之间的数据可共享。如果格式不兼容，就只好自己手动编辑数据。

至于刻录单个大容量文件，我建议你最好直接使用DVD刻录盘（容量可超过4GB）保存数据，这样保存起来更加方便一些。实在不行，你也可首先使用WinRAR、WinZip之类的带有数据分割的压缩软件，或其他数据分割软件对这个大的AVI文件进行分割处理后再进行刻录处理。比如，你可把这个1GB容量的文件分割为两个容量为500MB的压缩文件，然后再将其分别刻录到两张容量为650MB的空白CD-R光盘上。

湖南 苏旅

读者 月亮之歌问：我的电脑通过S端子输出CRT电视看RMVB视频时，发现电视上显示一片黑，但显示文档和图片时又很正常，怎么搞的？我的另一台机器的Windows XP系统出现了故障，重新安装后启动菜单就多出了"从原来的操作系统启动"一项，如果选择这一项又无法启动任何操作系统，请问该如何解决？

答：根据你描述的情况，估计是电脑显示设备的软件设置出了问题。一般情况下，使用电脑显示设备的TV OUT功能观看视频，除了需要把显示设备的分辨率调整到电视机能接受的分辨率外（比如大多数CRT电视机仅支持640×480的分辨率），还需要在显示设备的电视输出设置中，将CRT电视设置为第一显示设备，并将"覆盖"选项打开。具体是在Windows操作系统控制面板"显示属性"下的"高级"的"电视设置"选项中设置。此时视频画面肯定会出现在电视屏幕上，但同时电脑显示器上就不会出现图像了。如果你的显示卡有双头输出技术，那么通过软件设置并把显示器连接到显示卡的另一个接口也可实现双显示功能。

无法顺利启动Windows XP的原因可能和其自带的启动文件有关，通过修改相关启动文件的信息也许能解决问题。首先，找到系统盘根目录下的Boot.ini文件，然后将其

那么就要掌握好出手的时机，最好让所有队员的气槽都涨满之后，按照事先设定好的快捷键迅速攻击，造成连击的攻击力加成，可达到事半功倍的效果。此外，无论哪种战斗方式，最好将宠物"炽锦"召唤出来。炽锦的技能中除了火属性的攻击非常强劲之外，还有一个"全体复活"非常有用，配合瑶甄的"仙风万里"，实在是可在关键时刻扭转战局的强力技能。所以一定要保护好宠物，不要让它轻易地挂掉了。

问：在幽妍岛上的4个任务中，春使和秋使的任务怎么完成啊？

答：春使的任务是找到她的宠物小白狐狸，调出具有"隐藏之眼"技能的宠物青凛，来到樱庭苑的桥上，就会发现对面桥头有只小狐狸，就是它。秋使的任务比较麻烦，需要在90秒内找到4份樱花种子。种子并不难找，关键在于四处游荡的怪物会耽搁时间，所以关键是要避开怪物。遇到怪物时如果敌人人数比较少，就直接进攻杀之，如果比较多，就直接撤退。总之能避免战斗就避免，这样成功的几率会大一些。

问：五行使的战斗特别艰难，有什么窍门吗？

答：不知道这个问题是在萧关破冰阵时分别与五行使的战斗呢，还是后面五行使一起上阵的战斗。前面的战斗中其他4个五行使都不算困难，关键是土行使比较难打，它的防御特别高，普通攻击和法术攻击都不是很有效。建议使用身上的暗器，诸如"破甲针""修罗针"之类的，非常管用。而后面与五行使全体的一战，关键还在于土行使，因为它站在前面，挡住了对身后其他敌人的火力，所以还

客座专家 龚胜 苏旅

打开编辑，删除如下语句"C:\="Previous Operating System on C:""（指之前安装在C盘的操作系统）即可解决问题。如果在Windows XP启动菜单中还有其他冗余的启动项，也可通过上述方法将其删除。

湖南 苏旅

读者 18652011问： 准备自己**打印**一些**照片**，请问打印证件照能使用喷墨打印机么？效果怎么样？我看到别人喷绘的36英寸照片，请问跟数码冲洗的照片相比如何呢？如果自己购买一台喷绘机打印36英寸的大幅面照片，有什么好的选择？

答： 从理论上说，喷墨打印机打印出来的证件照片效果一般不会很好，尤其是采用的纸张和墨水不是很好的话，仔细查看这些喷墨图片会发现上面还是有可见墨点的。而且许多部门从证件照片的防水和保真方面考虑，规定喷墨打印机不能用于打印证件照片。所以严格来说，使用喷墨打印机打印的证件照片并不符合使用规范，如果是从事营业活动，建议最好不要使用其作为打印工具。我建议你最好采用热升华、热转移技术设计的专业打印机制作这类证件照片。不但符合相关部门的规定，而且在照片清晰度、保存时间等方面有着很大的优势。现在很多人往往都采用宽幅喷绘机（如HP、ANCAD、ROLAND等品牌）制作大幅面的数码照片，这类大幅面照片有观看面积优势，远看效果还可以，但照片细节效果一般不能和高精度的A4桌面型喷墨打印机打印出的高质量照片相比，虽然有少量写真型喷绘机工作精度较高，但仍然不能和专业数码冲印出来的照片相比。更为重要的是，许多喷绘机喷绘出的图片无论从保存时间还是保存效果来说，都要比数码冲印的照片低不少，因为大部分喷绘机的墨水并不是专用的耐光颜料墨，而且普通墨水的防水性能也比较差。不过，相同尺寸的大幅面照片使用喷绘比冲印的成本要低很多，后者一般仅能做到30英寸以下的数码冲印面积。个人想DIY大幅面照片的话，去电脑城喷绘处理还是比较合算的。如果不作为经营所用，我觉得个人用户没有必要购买价格昂贵的喷绘机，因为直接购买成本很高，大部分36英寸幅面喷绘机的价格多在2万元左右，而且今后的维护和保养都比较麻烦。如果要选择，我觉得你可关注一下HP、EPSON和Canon推出的36英寸宽幅产品。

湖南 苏旅

读者 粉碎问： 我一直在使用**BT下载**，最近Windows XP更新成SP2后就发现打开BT就怎么也连不上服务器了，能帮帮我吗？还有就是我现在的电脑常常出现鼠标不能动的死机问题，一会儿显示器就黑屏，但主机还在工作，我只不过换过一块显示卡啊。

答： 很多朋友在BT下载时都遇到过类似的问题，这是因为Windows XP在安装SP2补丁以后会限制IP连接数，这样对BT下载的影响就会很大。解决的办法是安装一些新版的BT下载软件，也许能解决这个兼容问题。建议你去下载一个叫做"比特精灵"的软件，其中带有一个更改IP连接数的小工具，可解决这个BT服务器连接的问题。当然，你也可选择不安装SP2这个补丁程序。

电脑出现死机的原因很多，你描述得不是很清楚，鼠标不能动并不意味着电脑就一定死机，你最好首先检查一下鼠标是否有质量问题，试着更换鼠标所接入的主板插口看看是否有助于问题的解决。鉴于你提到曾更换显示卡的情况，我建议你先试着更换回原来的老显示卡，看看是否还出现死机问题；否则可能是主板或其他板卡和显示卡出现了不兼容的情况，或者显示卡本身就有一定的质量问题。此外，你也可试着更新一下显示卡的驱动程序，一些新版本的驱动程序解决了和部分板卡的兼容问题，在显示卡厂商网站或驱动之家(www.mydrivers.com)之类的网站可下载这些驱动程序。除此之外，电脑出现死机现象也跟CPU超频，主板、内存、电源质量及病毒的干扰等方面有关，建议你在这些方面注意一下。

湖南 苏旅

是要先集中火力解决它，再轰其他人。

问： 看到楚歌最后在黄泉海苦等海棠，好伤心，有什么办法能让他们有个戏剧的结局呢？

答： 很遗憾，作为应龙和女魃的转世，楚歌和海棠注定要一次又一次地错过和等待，所以最后楚歌去等候海棠是必然出现的结果。不过如果从游戏开始，玩家就让楚歌除了海棠谁也不爱，有关选项全部倾向选择海棠的话，那么最后的结局是楚歌终于打破了宿命，在黄泉海边等到了海棠。让我们大家为了这个光明的结尾而鼓掌吧，啪啪啪……

问： 楚歌怎样与依依、瑶甄还有夏侯翎有感情结局啊？

答： 对不住了，这次游戏应该没有设置那么多不同的支线。到目前为止，尚未找到楚歌会与其他女性相好的办法。而且如果太花心，最后游戏的结局就会出现楚歌在黄泉海边苦苦等待，最终也没有等到海棠的结果。三心二意是要有代价的……

问： 我的游戏经历和攻略上的有些不一样，特别是在一些地形特别复杂的战场，怎么回事？

答： 这个特别麻烦，可能是由于宇峻奥汀修正游戏中的Bug造成的。比如遇到一些NPC的场景不同，一些本来应该打开的路口没有出现等。建议玩家在下载了游戏的最新补丁之后，再去试试。一般来说，只要按照攻略上的行路地点顺序走，就能触发必要的剧情进行游戏。某些战斗NPC提前或推迟出现不会有影响。

在十周年庆典上，读者代表，来自四川的陈新杰发言道——



10年前，我第一次接触到《大众软件》的时候，还是个对电脑一窍不通的初中生。那时候根本想不到，这样一本充斥着陌生名词的杂志，会在此后一直陪伴着我，直到今日。

翻开第200期的《大众软件》杂志，看着回顾《大众软件》发展历史的文章，我从中看到的已经不仅仅是杂志本身的成长，还有软件界、游戏界的不断成长、不断发展，更感受到了我自己的成长。这样的感觉，在看着《大众软件》一路走过来的人心中，一定会得到共鸣。

第200期杂志的榜评是钟以山先生撰写的，这对我来说是一份特殊的感动。刚开始看《大众软件》的时候我还没有碰过电脑，看游戏攻略完全是当成故事来读。但在看了《大众软件》1996年第二期上，钟以山先生写的《大航海时代Ⅱ》游戏攻略后，我第一次被游戏世界深深吸引了，便迫不及待地找来电脑，废寝忘食地把约翰·法雷尔的剧情玩了一次。从那以后我便完完全全被电脑征服了，甚至从那时起到现在，我都一直认为《大航海时代Ⅱ》是最优秀的电脑游戏。

说起电脑自然离不开网络，而我之所以上网，也是完全因为《大众软件》。在"大众软件CD"1999年第12期上面，我不经意地浏览了一篇纯文字的小说，结果它却压倒了其他所有游戏方面的内容。读完后我立刻上网寻找小说的序章，那就是阿飞写的《三国游侠传》。就这样，我也来到了《大众软件》的网络社区"晶合后院"。当时我也没有想到那个蓝色的简单社区，会在此后的6年中成为我在网络上最重要的家，甚至成为我生活的一部分。

没错，是《大众软件》让我了解了电脑，是《大众软件》让我接触了网络。从某种意义上来说，《大众软件》甚至改变了我人生的轨迹。

在这十周年的庆典上，我真诚地感谢《大众软件》。祝《大众软件》越办越好！

SuperDay 十周年庆典日

10年 200期 大众软件十年

花絮

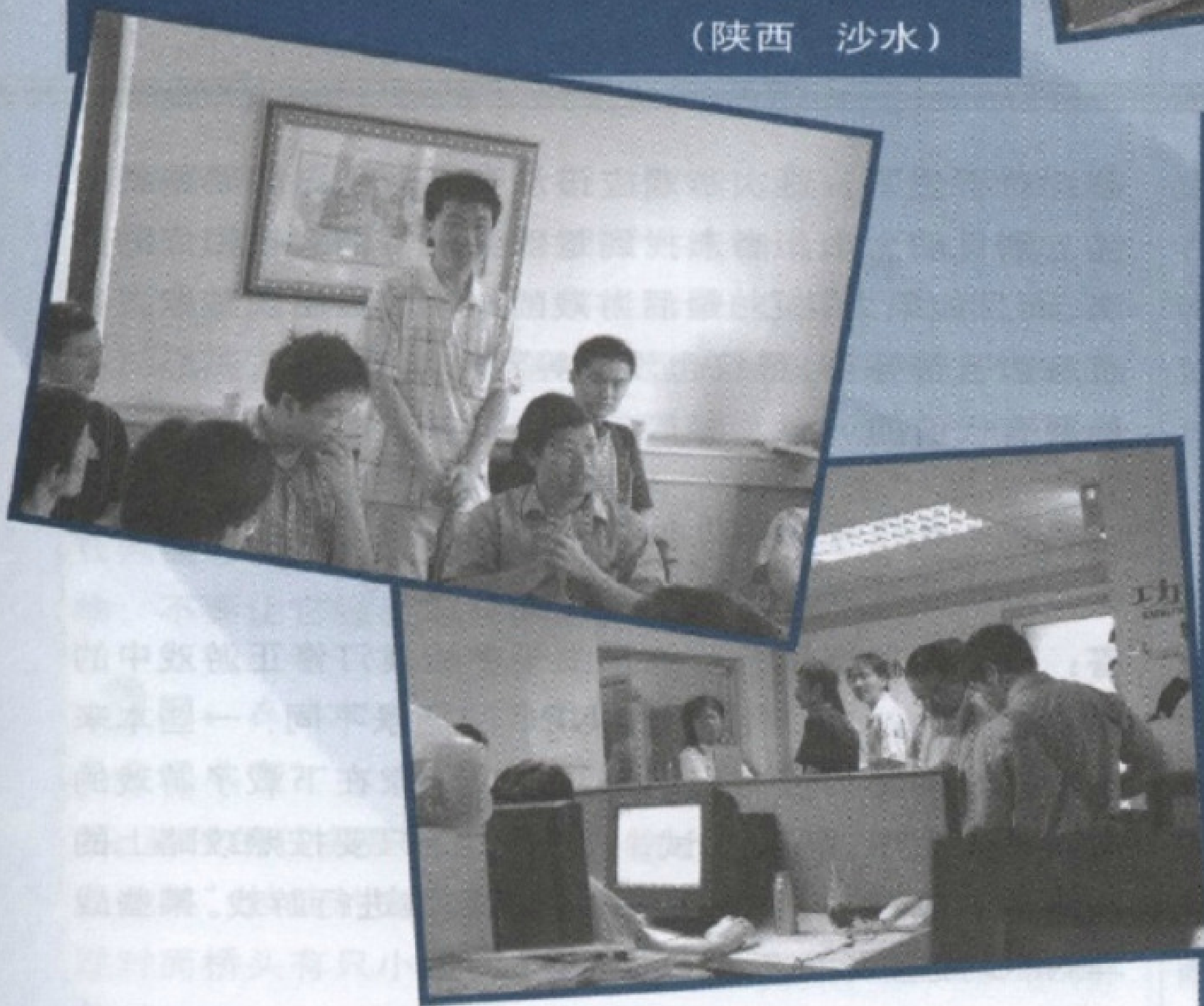
从西安到北京，从梦想到现实……

未到编辑部之前，想象编辑部应该是在巍峨的大楼里，明亮、宽敞、单间、空调、美女……

然而，当出租车载着我们沿着四环路驶到传说中的恩济大厦时，眼前的景象却令我吃惊。破旧的电梯、狭小的会议室、几乎全靠打开机箱侧盖辅助散热的电脑……总之，很难把眼前的景象与一期期精美的杂志联系在一起。

（陕西　沙水）





花絮

指鹿为马

读编座谈会上，位于Suki右手边的林晓瞥着Suki左腕的表链，问"现在几点了？"Suki皓腕一抖，"你看我这是手表吗？"只见银色的表链上镶着s-u-k-i四个字母，真是一只漂亮的手表，除了没有表盘外一切都好，众瀑布汗。散会时我挨过去喊Suki，本想问问这款神奇手表在哪儿买的，不料Suki先发制人，说"你比我小要叫姐姐。"上帝说如果有人打了你的右脸，你还要凑左脸让她打，于是那一瞬间我差点叫她姑姑。考虑到这个称谓一旦出口，无论作为通解还是特解，我都难逃被轰至渣的命运。于是赶紧悬崖勒马，默运内功将涌上喉头的声音逼回去，暗自庆幸。

福建　水寒

花絮

北京的出租车很贵，所以我们出去玩基本都靠步行，硬是从西单走到东单，晚上回来后一个个都累得受不了。我们开玩笑说："如果游客到北京都像我们这样，那北京的出租车司机肯定得下岗！"

安徽 李强军









林晓： 2005年8月24日，风轻云淡。暑气消退的空气中，是干爽清澈的秋天味道。这一天早早的就醒了，站在旅馆的大堂前，深呼吸。这将是平凡的一天，但对于我，以及喜欢《大众软件》杂志的朋友们来说，这平凡的日子将永生铭记。因为，《大众软件》十周年庆典就将在今天举行。这一天，注定将在我们的记忆中闪亮，成为永远的SuperDay。

从各地赶来参加这一盛典的嘉宾，陆续走出电梯，向我打招呼。他们中间，有老牌专栏作者龚胜，也有新加入作者阵营的空心竹；有笔锋锐利老到的游戏作者水寒，也有行文谨慎细致的软件作者CoCo……还有收藏《大众软件》10年之久的读者，为《大众软件》每周上街搜集各种IT信息的信息员……新朋旧友，与大软编辑们齐聚一堂，畅谈杂志未来发展，其乐融融。



在十周年庆典上，作者代表，来自福建的水寒发言道——

每一位作者，首先都是一位读者。读者为什么会选择大软？就我个人而言，是大软精心策划的专题和匠心独运的栏目与内容吸引着我。选题是杂志成败最主要的条件之一。大软的成功在于选题的眼光正，选题的基础实，选题的立意高远而内涵丰富，体现了编辑部高度的社会责任感。作为杂志，设计精巧、形式活泼、配套刊物与周边产品的跟进，体现了杂志社强烈的市场意识。关注现实，富有突出的时代特点，以"电脑应用和娱乐的第一选择"为己任。正如一位大软前辈所说的，做一本"有用的、有趣的"杂志，这正是读者所希望看到的，也正是我们作者所需要努力的。

在大部分情况下，撰稿是一件孤独的事情。身为作者，最大的收获就是通过大软认识了许多天南海北的作者和读者朋友，使我感到不再孤独。这是一种跨越时间、超越空间、志同道合、永不衰败的友谊，而大软则是我们最为坚强的后盾！

当作者，是肯定要和编辑打交道的。回想起撰稿时与大软编辑的互动，我深深地感受到他们那种不辞辛苦的精神和严谨治学的作风，正可谓"于无声处听惊雷，于细微处见精神"。是的，大软有一支非常优秀的编辑团队。他们有对职业的激情和敏感去发现好作品，他们有善于与作者真诚合作的经验去成就好作品。正是因为他们无私忘我的工作，以及相对作者本人而言的旁观者清的理智，将一件件作品"打磨"得愈加出色。

在这里，我谨代表全体作者，衷心感谢长期以来为我们的成长默默付出的各位编辑。谢谢你们！

时光飞逝，《大众软件》创刊至今已整整十周年。无论是读者、作者还是编者，我们一起见证了大软的诞生与成长、发展与壮大，以及今天的成就与辉煌。也正是这说长不长、说短不短的10年，大软与中国IT行业同步发展，见证了一个巨变的时代，一个最好的时代，一个最坏的时代，一个我们的时代——感谢大软！愿大软越办越好！

最后，祝在座的各位身体健康、生活美满、工作顺利、游戏愉快！

谢谢！P

麦博音箱设计大赛评选结果公布

《大众软件》《大众硬件》联合知名音箱厂商麦博microlab举办的电脑多媒体音箱设计大赛已落下帷幕（活动启事见本刊2005年第13期）。麦博公司与《大众软件》《大众硬件》编辑部共同参与了评选，并在“大众游戏网”上开展了设计作品投票活动，现将评选结果公布如下。

一等奖 空缺

二等奖 奖品为价值300元的麦博9701L对讲机一套

获奖者 云南 王 哲
江苏 姚梦笔

三等奖 奖品为价值298元的麦博梵高360音箱一套

获奖者 辽宁 敖岩松
天津 许鹏天
北京 王国华

纪念奖： 奖品为价值150元的麦博M500音箱一套

获奖者 付丽娟 王 亮 张培卿 周笑颖 郝新旭 杨顺利 张小明 吴 海 曹丽君 富 源



专栏评述依然很有力度。看过Windows vista那篇文章后第一个反应是“这款软件太棒了”Google Earth太有趣了，完全可以当小游戏玩，放松还能概览全世界。重拾令人感动的音乐让我又找到了许多新鲜的音乐网站，我觉得以后可以多些这类内容。

（快评手 踩云追月）

请你点评：针对2005年第19期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

比较遗憾的是，大赛的头奖出现空缺。评审委员会慎重考虑后认为，在所有参赛设计图中，有实力获得头奖的设计作品没有出现，所以选择了宁缺勿滥。

从设计大赛看音箱箱体设计的得与失

整体来看，这次音箱设计大赛的作品水平差别较大，有一些独具匠心、仔细勾画的设计稿，也有比较随意的涂鸦作品。部分作品在外观方面有一定独到之处，个别作品体现出很强的想象力，但也有一些需要提高的地方。

一、设计应当符合声学规范。部分参赛作品过于注重外观的标新立异，忽略了这是一个音箱箱体的设计。音箱结构应当和箱体尺寸、扬声器口径、导风口规格等配合。

二、“概念作品”。部分参赛产品是没法变成实在物体的，有些产品即使能制造出来，但成本巨大，会远远超过大众的心理接受程度。

三、构图应清晰有力。设计稿的图形配色、主体突出、细节刻画等方面都很重要，许多参赛作品没能做到这一点，因此很难让人有太深印象。

四、应当加强细节考虑。有些音箱整体构图已完满，但如果考虑到元器件，如接线的设置和音箱配合电脑摆放的空间和位置，其可行性就大大降低，所以设计时一定要注意到这是配合电脑使用的多媒体音箱。

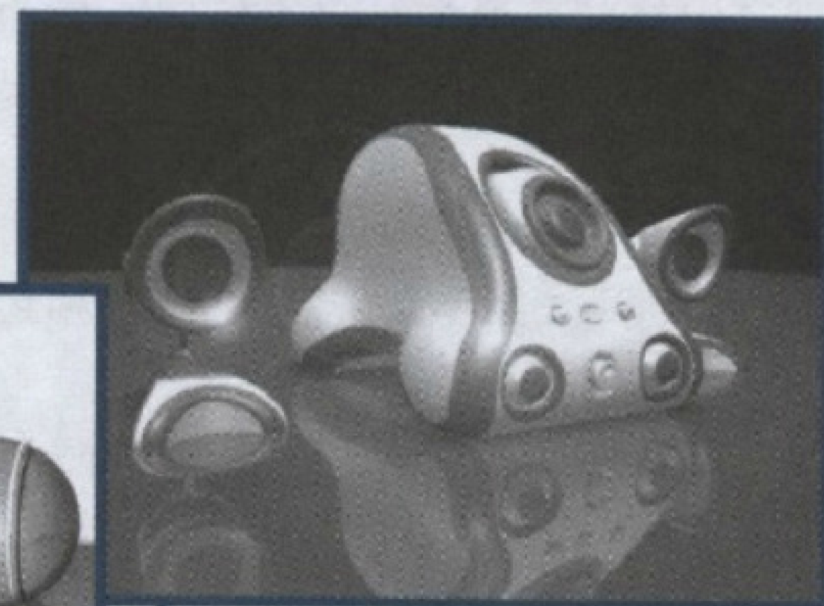
最后，麦博的音箱设计师提出了几条总结意见，以供对这一领域有兴趣的朋友参考。

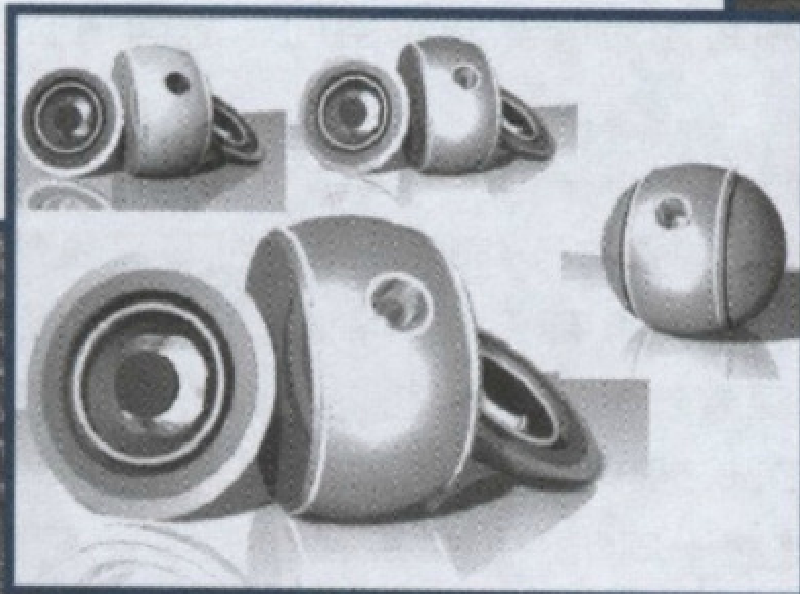
第一，领先市场半步。若开发的是过时产品，只能微利销售；而如果过于超前，由于设计理念新颖，利润可能会很高，但销量却不一定高，而且厂商还要用很多资源去引导用户接受它；

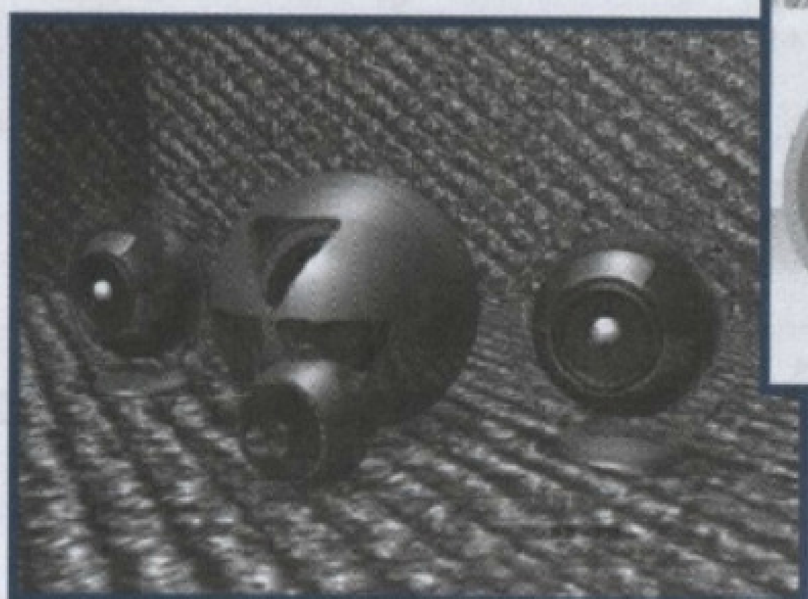
第二，设计出的产品必须是在它的工厂中能做出来并投入大批量生产的。

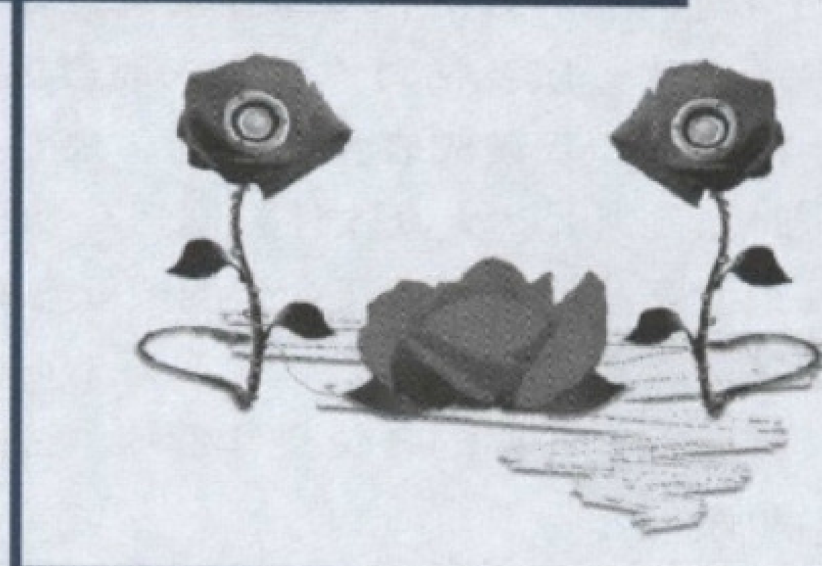
第三，建立并尊重传统。一个成熟厂商的产品一定有它的传统风格。

部分参赛作品欣赏：


敖岩松设计


姚梦笔设计


王哲设计


吴海设计

多彩音舷 盛夏的清纯音乐风潮



作为在电脑外设领域叱咤多年的多彩科技，此前一直以兢兢业业的外设形象领跑IT风潮，渐走渐明的无限张力使其比拼出一个个令人炫目的焦点奇迹，受行业内外称道。随着研发实力的增强，及市场大势所趋，多彩科技积蓄着传统能量轻捷涉足昭示着最前沿缤纷科技的数码领地，为疲于奔命的数码市场注入一丝纤小至微的碧颜溪风、净浴已缓缓声色失聪的都市心灵。

多彩科技首款MP3“俏玲珑”在今夏清新上市，其明快流畅的色彩与音色完美融合，抚松涛岩群，听虫吟鸟鸣，在多彩音舷之DLA-610B巧致嫣然的闺秀气质里，“自然、摇滚、流行、古典”等7种音色显示的多语言强大释放功能令人心旌摇荡。

类似防滑橡胶表面处理工艺的多彩DLA-610B，力求功能、外型上平实、亲和于潮流大众。开机动画显示，采用美国SIGMATEL最新解码芯片，音质清澈见底。支持多国语言，ADPCM专业录音采样和轻松直录MP3压缩编码功能，无论是针对纯粹的音乐发烧友还是尝试多国语言学习的爱好者，多彩DLA-610B都紧贴时尚与实用功能设计为一体。在现实中我们看小说、查文档资料经常着急翻页会把手指翻痛又降低效率，多彩DLA-610B增设的文件阅读功能可快速支持文件浏览，TXT电子书阅读，大大缓解了因工作带来的焦虑心情。摒弃传统负累，使我们淋漓体验前卫数码精品带来的快意享受。当碰到喜爱的FM调频节目，不必再受时间限制而错过，只要通过机身面板上的主菜单栏调控，就可全盘全时段录音(存储30个电台87.5～108MHz等收音可选)备份，让你大呼过瘾。对于要进行复读的朋友来说，有一个系统的复读模式功能是必不可少的设置需要，而多彩科技DLA-610B同时还兼顾了循环模式、播放速度、音效模式等可供选择，让你快进自如，避免时间和精力上的无谓浪费。



在捕捉音色乐感方面多彩DLA-610B可谓纤巧入微，声声绕梁，无论是温柔轻灵的舒缓音区，还是明快强劲的热辣旋律，都有不俗的表现。同步歌词显示，情侣双耳机孔标配，精致双耳麦线，任你自在体会青春滋味，随心所欲引吭高唱。为了避免造型的繁复累赘，多彩DLA-610B俏玲珑整体设计偏向于简洁流畅之感，如把电源开启键设置在机身左侧，功能菜单键放于主界面，使你的首次操作得心应手。最妙的是可限制设定自动关机时间和睡眠时间，就算被轻吟浅舞的旋律“摇到外婆桥”，亦不用担心电池的浪费了。

支持OLED自动感光双色背光灯的多彩“俏玲珑”，简致的长方体外观设计没有丝毫的哗众取宠，亲和大方，隐隐显现的不凡品质，如一道精工沉酿，势必给音频市场掀起一股清纯音乐风潮。在孙燕姿轻静安闲的《遇见》里，启动多彩音旋律——让我们怡神飞翔。

技术说明：

1. 美国SIGMATEL最新解码芯片，音质清澈见底
2. 支持多种音乐格式MP3/WMA/WAV
3. 开机动画显示
4. 自动感光双色OLED
5. 情侣双耳机功能
6. Line in轻松直录
7. 内置锂电，超长播放
8. 移动U盘功能
9. 6种EQ模式
10. 支持固件支持
11. 可设定自动关机时间和睡眠时间

技术规格：

1. 支持音乐格式：MP3、WMA
2. 显示屏：OLED双色屏128×64点阵
3. 容量：128M/256M/512/1G (内置)
4. 录音格式：WAV (32kbps)
5. FM收音，可存储30个电台87.5～108MHz
6. 使用温度：-5至40摄氏度
7. 支持语言：简体中文、英文、繁体中文、日文、韩文
9. 所支持的操作系统：Win98SE/2000/XP/MAC OS9.X以上系统(Win98SE以上操作系统无须驱动)

多彩科技

多彩MP3音舷系列之DLA-610B“俏玲珑”

市场参考价：499元

详情请垂询：0755-27394092

多彩科技官方网站 http://www.deluxworld.com

《E块冒险》方块高手养成指南

一提到俄罗斯方块，许多人不由想起黑白手掌机和红白机上的方块游戏。把不断下落的7种不同形状方块左右移动、旋转、落块，最后垒成一层消除掉；落块的速度随着消掉的层数和级别越来越快，非常刺激和具有挑战性。也许有些朋友会不屑一顾，发出"Easy，太Easy的游戏了！当年我还是打方块的高手呢"诸如此类的话。且慢！《E块冒险》虽然是一款以俄罗斯方块为主题的休闲游戏，但它是网络对战类型的，你的对手将不再是呆板迟缓、智能低下的机器。看到那些俄罗斯方块高手，有如"下雨"般的落块（顶级选手每秒落3块以上），道具魔法纷飞，几乎不用任何思考时间，也许你的骄傲将无影无踪，剩下的只有钦佩和感叹了。

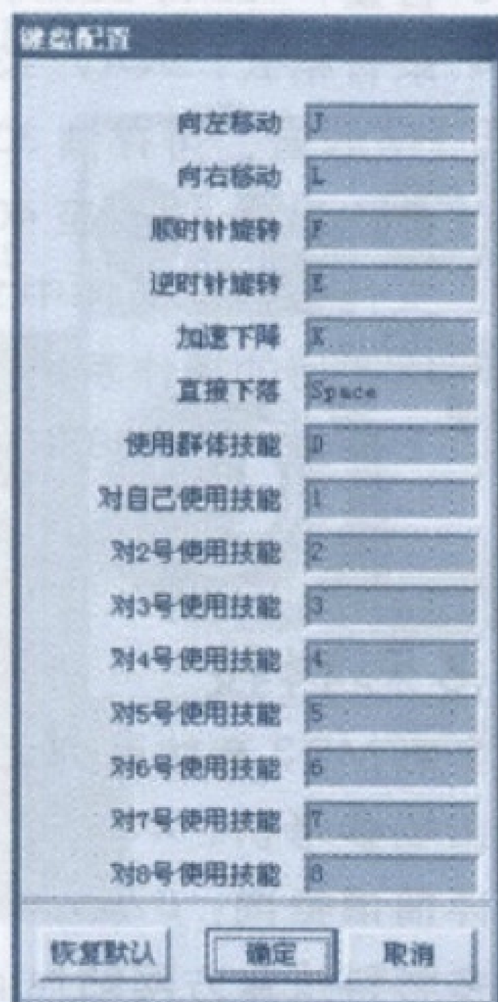


那么，高手是如何达到这样一种境界的呢？这个问题想必是许多俄罗斯方块爱好者心中共同的疑惑。除了热爱和大量练习外，一些基本的修改和设置是必不可少的，下面就给大家介绍一下吧。

修改控制键位　均匀分布操作

一般新手玩俄罗斯方块游戏都喜欢用默认键位，即右手操作←、→方向键控制方块的左右移动，↑键控制方块旋转，↓键加速方块下落，左手操作空格键使方块直接落到底。这种默认键位如果仅仅是作为人机对战娱乐是可以的，但用在网络对战中就要吃亏。因为右手承担了大部分的操作，一只手要按3个键，而左手按一个键又相对空闲，这样操作强度分布非常不均匀，右手很累，落块速度也提不上去。如果你想水平更上一层楼，甚至成为"会当凌绝顶"一代方块高手的话，修改控制键位就是必须要做的事了。

《E块冒险》中提供了非常灵活的键位修改功能，在"游戏设置"的"游戏操作"下"键盘设置"中修改，足足有15项之多，想怎么改就怎么改。



科学的操作方法是每只手控制两个键，一只手负责直接落底和旋转，另一只手负责左右移动。游戏中还可以使用道具和对指定座位号的对手攻击，所以键位尽量设置在中间的字母键上比较方便。

设置方法可根据习惯因人而异，这里给出一种常见的键位设置供参考：右手J键左移，L键右移，K键加速下落；左手键D旋转，F键群发道具，空格键落底。还有稍微复杂些带指定座位使用道具的设置，需要经过一番练习才能熟练掌握：右手J键左移，L键右移，K键快速下落，U键攻5号，I键攻6号，O键攻7号，P键攻8号；左手D键顺时针旋转，F键逆时针旋转，S键群发道具，空格键直接落底，Q键给自己加血、W键攻2号、E键攻3号、G键攻4号。注意使用道具时键位对应座位号的选手随你的位置有所不同。



这样设置左、右手分工在团队战或混战中操作就会更加灵活从容，也不容易累，更重要的是熟练以后速度能提升不少。开始的时候有些不习惯，一般坚持3天就能恢复以前的水平，后面就会明显感觉提高了一个档次。

巧用"超级键盘"　速度再加倍

当适应新设置练习了一段时间后，会不会感觉速度提高很多呢？不过，你可能又要觉得键盘跟不上思维了。恭喜恭喜，你的方块水平又上了个新台阶。当通过大量的练习水平达到一定程度后，各种方块摆法会形成一种无意识的条件反射，用高手们的话说"不知道为什么这么摆，完全凭感觉"。这时键盘速度就成了新的"拦路虎"，限制了水平发挥，现在可以考虑换个速度快的键盘了。

手指按下键帽后会有一个响应和延迟时间，如果缩短键盘的响应间隔时间，也就是加快反应速度，是不是操作起来更灵敏，更快速呢？现在俄罗斯方块爱好者中流行一种修改键盘电阻的阻值使键盘加速的方法，不过这种修改需要具备一定的电子知识，选择键盘也有学问，而且硬件修改后键盘速度过快，没有较长的适应过程根本控制不了，平时打字都很困难，游戏中也经常出现按一下落好几块的情况，所以这种高速键盘适合水平已经很高的玩家选用。

对于普通玩家而言，加速键盘需要一步步适应。《E块冒险》提供了"超级键盘"的功能，可以使键盘速度随着水平提高逐步调整到所需的速率，省去硬件修改键盘的麻烦。建议新手使用"超级键盘"时，最开始用2200档，然后再2800、3500、4000……5400逐步提高。适应键盘不要操之过急，最好每次感觉键盘慢了再提高一档。

相信通过以上的修改和一段时间的练习，研究速度和摆法的配合，你的骄傲感会重新找回。在E块的世界里体验极速快感，尽情摇滚你的手指吧！

广 告 索 引

人在江湖身由己

借口！都是借口！

说"人在江湖，身不由己"的家伙们往往是混得不怎么如意的，比如说什么乞讨了30多年才混个丐帮的小香主的那些。看看那些意气风发的家伙的口头禅：我命由我不由天。那叫一豪气！所以说，要在《功夫online》里混出个人样来，还是要靠自己的努力。

出来混，下点本钱好不好？你看你这毛都分岔了！

——《大话西游》之菩提语录

一袭轻衫，一对赤手就能笑傲江湖的人不是没有，不过那是《功夫online》里混了N年的老鸟才能达到的境界。就你这副活计，自己照照镜子：鬼鬼祟祟丢人现眼，披头散发人模鬼样，偶尔吃个KFC还要省几个月薪水，还是老老实实地下本钱找套装备实在。我话还没说完你怎么又跑了？你以为拿个锅盖就叫盾牌啦？你看看隔壁那位，一身上下的名牌盔甲，手上拿的是陈家村陈铁匠打造的65斤镔铁点钢枪，那才是真正混江湖的样子！再看看那位女侠：虽然穿得清凉了一些，但是小扇子一摇，那种风韵，一看就是名门闺秀，想打劫都要先掂量一下对方的后台。披坚还要执锐，武器是一个侠客的第二生命，就和裁缝的剪子、作家的笔一样，是不可或缺的。不过刚开始你能拿到的武器看起来好像有点貌不惊人，但不用担心，一把好的武器可以通过"锻造"来提高性能，而一把原本平平无奇的武器也可以经过多次"锻造"以后一跃而成为极品，甚至能散发出夺目的光晕。

有设施就要会利用

《功夫online》里的城池功能一应俱全，怕只怕你在熙熙攘攘的人群里找不到自己想要去的地方，不过好在有我指引，使你免除迷路的尴尬。

兵器铺：老板做工精细，价钱公道，童叟无欺，如果你想买把称手的兵器可要多造访一下这里，也许就会给你一个惊喜。

杂货铺：人生在世，谁都难免会有一些不时之需，一些零零碎碎的小东西谁都会需要，可需要时又不知道哪里去找。后来江湖中就出现了这么一家铺子，专门卖那些杂货商品，解了不少人的燃眉之急。

铁铺：《功夫online》的世界里，凡是想当能工巧匠的人都要到这里来报到一下。也许你觉得这里的老板不够威武雄壮，没有男人气概，但如果你想给武器"锻造"一下，开个双眼皮什么的，就非得向他多请教一下。



仓库：这是整个《功夫online》里最诚恳的商人，我以身家性命担保这一点。别看每天从他这里进进出出的宝物都价值不斐，但从来没有出现过短少缺失的情况，所以大家都喜欢到这里来寄存自己的东西。



客栈：《功夫online》里的"惺惺客栈"，不但人来人往，而且经常有武林奇人出没。说不定你前面那个活像卖猪肉的家伙就是名扬天下的"开天力士"，又或者刚才被众人追着打成猪头的就是成名已久的天下第一名偷。

有钱能使磨推鬼

有钱能使磨推鬼，这句话是有道理的，至少在《功夫online》里钱还是相当重要的。不要以为自己是一代大侠就可以强买强卖，没有钱，NPC们可是会翻脸不认人的。

《功夫online》里花钱的地方多，赚钱的地方也很多。平时打个怪物掉的什么乱七八糟的毛皮啊什么的都可以拿去换成白花花的现金。如果你有一技之长就更好办了：比如替别人"锻造"一把好的兵器啦；倒卖一下别人急需的物品啦；又或者干脆做个"赏金猎人"，专门在各处寻找那些"红名单"上的家伙们。

在一番巧取豪夺之后，你终于有了从牙缝里省出来的一点小小家产以后，就可以享受游戏中更多的乐趣了。如果有志同道合的朋友，就可以大家走在一起，成立一个门派，好好把门院装修一番。又或者找个万人迷的小妖精，组建个温馨的小家庭，再生一个小小妖精……

当然有钱的好处还远不止如此。在你为缺少一样任务关键物品而烦恼的时候，就可以悬赏让别人来帮你一起找；如果有个家伙欺负了你很久，你又打不过他，也可以下个悬赏，让全天下的高手都来帮你一起追杀他。这就是"有钱能使磨推鬼"的真谛所在了。

后记：不要再以为人的命运是注定的了。在《功夫online》中，一切皆有可能，只要你善于利用各种资源，那么离"万人景仰"的日子绝对不会太遥远。

功夫中国　武侠世界

你可以目睹：绝美的东方风格

你可以感受：真实的中国武侠

你可以相信：大师级国际水准

你可以融入：史诗般侠义世纪

腾武公司　荣誉巨献

敬请期待：年度国产武侠网络游戏典范

——《功夫online》！

更多资讯，请访问《功夫online》全球官方网站：http://www.gongfu.com.cn

或致电用户服务电话：+86 021-52068983

品牌，数字艺术培训的生存法则

品牌缺乏引发的尴尬

"手中拿着这样那样证书的人很多，我不知道应该认哪个。"北京一家游戏公司的人力资源总监表示眼下所谓的数字艺术人才证书确实让人感到无所适从。在数字艺术培训方面要是多一些像"新东方"这样在英语培训方面有品牌价值的机构就好了。



随便翻开手边的媒体，在最热门职业排行榜中，也总是很容易地看到"数字艺术人才"的字样。事实表明从事数字艺术制作的专业人员已经成为抢手的人才，甚至有专家预言未来几年注定将是数字艺术人才备受关注的时期。

面对如此良好的行业前景和行业发展带来的巨大人才缺口，伴随着这股迅猛发展的数字艺术产业浪潮的却是"目前我国数字艺术人才培训脱节分化严重，兼通艺术与电脑技术的专业复合型人才依然严重不足"令人万分尴尬的人才现状。在今年5月份杭州的动漫节和7月份的上海动漫展上，"我们招不到人，没有合适的人才"人们还是依然能够听到参展动漫制作单位这样的抱怨。

尽管出现了众多所谓游戏人才，CG人才的数字艺术培训机构，（据统计，仅上海地区就相应出现不下200个与数字艺术有关培训项目），但实际上由于培训机构本身水平问题，能够达到企业标准的并不多，于是企业招聘和人才就业不得不在黑暗中前行，形成恶性循环。

品牌决定生存

在未来3至5年内，数字艺术产业将大力带动电信产业、硬件设备、软件技术等产业的发展，进而推动文化娱乐、媒体、影院、网吧、玩具等周边产业和衍生产业的发展；数字艺术产业也将成为全国IT业和娱乐业的支柱产业之一，这些已经成为社会的共识

在这样一个巨大的人才市场需求下，培训机构蜂拥而上纷纷开设了数字艺术专业培训的做法，不可避免地出现混乱的竞争局面。一些小的培训企业为了抢夺生源，出现恶性价格战、服务质量差、企业信誉缺失等问题，让很多希望接受培训的人感到迷茫。

"品牌才是市场健康发展的有力保障"，在教育培训市场的混乱，培训质量存在参差不齐形式下，一个强有力的品牌意味着什么？

21世纪是品牌战略的时代，消费者与产品之间不仅包括了有形理念，更包括了无形的精神体验。具有品牌效应的培训机构向消费者提供的不仅是一种生存的技能，人们在消费教育产品时，更多是被赋予提升自身能力的意义。

当前，中国IT培训行业已经走到一个历史性的分水岭，在这个内部竞争激烈、外来巨头打压的关键时刻，严酷的竞争将清洗掉一大批实力不济的中小机构。只有那些依靠自己实力，形成规模效应的品牌，才能在竞争中脱颖而出，在激流勇进的IT培训市场中占有一席之地。同样，由于目前数字艺术培训行业品牌集中度不高，除了几个知名的培训机构之外，在培训生态圈的中下游生存了大量中小机构，于是剧烈的震荡中，必然要形成"马太"效应，即只有品牌实力强的企业才能完成自身的蜕变，消化洗牌所带来的市场份额，积聚能量，最终形成规模，在未来的IT培训市场中站稳脚跟，而没有品牌的机构只能是日益举步维艰，直到消失。

品牌成就龙奇

"龙奇的成功将是品牌的成功"，面对数字艺术培训这个混乱的市场，在绝大多数机构还在为赢利大动心思的时候，如何打造一个被社会大众认可的品牌，作为中国第一家公开向企业提供数字艺术完整解决方案的机构，2004～2005中国IT教育培训年度"游戏培训最佳师资奖"的得主，上海龙奇数码对此有着自己的理解。

"品牌建设的成败将决定培训机构的未来和生死。"对于那种本身不是以社会为己任，不是从学员的角度去考虑，而是昧着良心赚钱，简单的把培训当作是一次性交易，而偏离了"培养人才"这一核心的做法，龙奇数字艺术教育体系总经理齐向中表示："现在的培训已经不是挂个牌就应者无数的时代，现在的客户更加理性，更加在乎品质服务和投资回报"。

由于品牌目标明确，在龙奇数字艺术系列解决方案中最先开展的"数字艺术人才解决方案"中，不惜花费大量的资金和精力，整合浙江大学继续教育学院文、理、工综合学科的优势、中国美术学院成教院艺术教育的优势及龙奇数码游戏、影视专业制作领域经验的优势。集中三方优秀的师资力量及制作团队，针对国内外市场需求，引进国际游戏，影视教育先进理念，推出了龙奇数字艺术教育体系。

正因为龙奇数码将传统艺术融入数字艺术，并以一种崭新的方法传授给学员，强化学员专业技能和整体素养的培养，使得学员们纷纷在数字艺术领域找到了自己事业的起点，龙奇数字艺术教育体系在业界形成了良好的口碑，这些为龙奇数码的品牌积累奠定了坚实的基础。

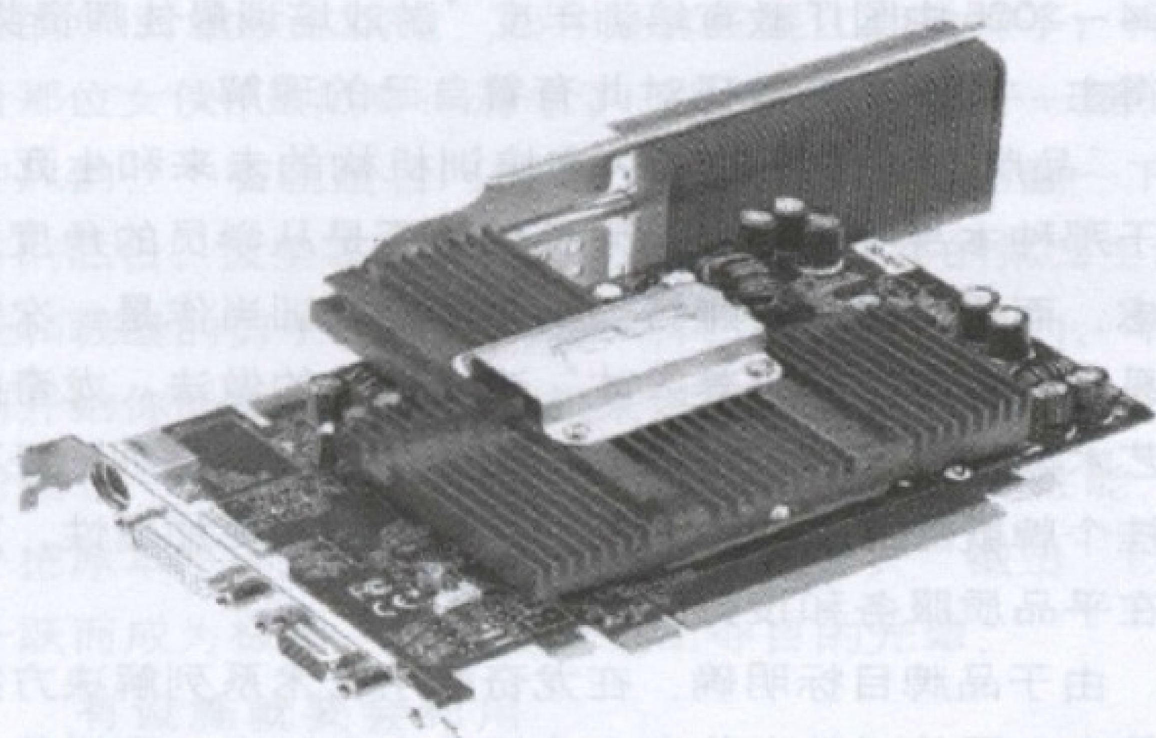
"龙奇数码能取得今天的成绩，和自身重视品牌的建设有着很大的关系"齐向中表示龙奇数码将会把这块品牌继续做大做强。



冷、静之极——华硕最新推出采用SilentCool技术的6600GT显卡

日前，华硕推出了一款采用GeForce 6600GT核心的显卡，型号为EN6600GT Silencer/HTD/256M，有别于市面上众多的6600GT显卡，EN6600GT Silencer/HTD/256M靓彩显卡采用了华硕最新的SilentCool静音散热技术，独特的方式有效的降低了图形显示核心以及高速显存的温度。

SilentCool技术是华硕独家专利技术，采用可以旋转的热管加散热片方式进行散热，完全消除了显卡风扇带来的噪声。虽然市面上有许多采用被动方式散热的显卡，但大多为了静音而牺牲了散热性能，华硕凭借自身强大的研发实力，在静音的同时也保持了非常好的散热效果，实验数据表明，比起普通被动式散热，温度足足有40度的降幅，散热效果甚至已经超过了一些采用风冷的显卡。



除了高效的散热保护，EN6600GT Silencer/HTD/256M靓彩显卡的配置也继承了华硕TOP版的顶级配置风格。它采用主流的PCI-E接口，集成最具性价比的6600GT核心，频率高达500MHz，搭配目前最快的DDR3显存规格，拥有128位256M的高带宽超大显存。支持诸如DirectX 9、CineFX™3.0engine、UltraShadow™II以及Intellisample™3.0等等最前端的显示技术，不仅如此，显卡还支持最热门的SLi技术，双卡一起运行将为系统带来最强大的图形显示性能。

EN6600GT Silencer/HTD/256M靓彩显卡还配备了华硕丰富的独创显示技术。如GameFace Live可以支持最多8个视频窗口，玩家可以在电脑面前通过Webcam在游戏中直接和最多8人进行信息交流，团队作战变得更加真实，游戏的玩法也变的多种多样。GameFace Messenger功能独创了实时的点对点（point-to-point）影像视讯功能，该功能可以真正令玩家在GAME的时候也可以面对面。GameFace Messenger亦整合实时通讯软件，让玩家的交流无时无刻。还有诸如GameLiveShow，GameReplay以及Video SecurityOnline(tm)，OSD等创新技术。

华硕在图象显示质量方面也有独到之处，其特有的靓彩（Splendid）图像增强技术让用户体验到更加绚丽的画面效果。Splendid技术可以针对所显示的每个象素进行优化，让华硕靓彩显卡的用户所看到的画面色彩更加鲜艳，细节更加丰富。

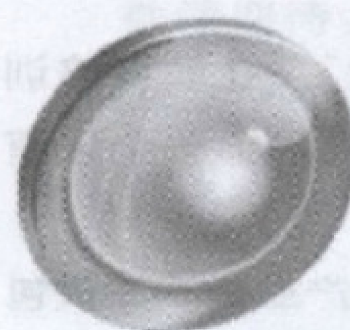
正是华硕靓彩显卡具备如此多的特色功能使得华硕显卡成为全球知名游戏公司暴雪的合作伙伴，暴雪公司在全球瞩目的游戏《魔兽世界》中，指定华硕显卡为全球唯一显卡合作伙伴。

产品规格：

型号	EN6600GT Silencer/HTD/256M
图形芯片	GeForce 6600 GT
显存	256MB DDR 3
核心频率	500MHz
显存频率	1GMHz（500MHz DDR3）
RAMDAC	400MHz
显示接口	PCI Express
显存带宽	128bit
最大分辨率	2048x1536
TV Output	HDTV-out
DVI Output	DVI-I
VGA Output	标准15针D型接口

附件：

Joint Operation
Expand Rally
ASUS DVD XP
Power Director
Media Show
ASUS Utilities & Driver
HDTV out adaptor
DVI-to-2nd VGA adaptor



Splendid
靓彩显示引擎

航海世纪
VOYAGE CENTURY

——之海盗柔情

当我以人类最原始的形态诞生的那一刻起，就注定要成为一个海盗，一个漂泊的海盗。当猛烈的炮火将天涯燃成火红色时，我的脸上洋溢着的始终都是那种近乎冷酷的微笑。





从踏进这个梦想的那天起，我就终日过着掠杀的生活。身边的朋友和我出生入死，肝胆相照；心中酝酿的激情满溢澎湃。这个湛蓝色的世界，一直是我所渴望的。我想往在这碧海波光中寻找真实的自我，也想往在海浪中沸腾、溶化、消溶，直至陨落。一个人修炼的时候陪伴我的就只有寂寞，那个时候我想，好像今生充斥着我生活的细胞除了掠夺就别无他物。我渴望听到那些弱者臣服在我脚下时所发出的微弱的呻吟声。

漂浮在克里特上空的云总是灰色的，而我冰蓝色的眼眸中不知何时竟被染上了一丝的红。那朱砂般的颜色不着痕迹的吞噬着我那颗已经习惯了冰冷的心。当那一抹朱红从我身边飘过的时候我便知道，这个女人是老天送给我的。想起曾经听到过的一句话：我爱你，是因为你懂我！我看着她眸子的时候，明白了这句话的涵义。我想，我的一切似乎都将为了她的出现而改变，当风将云吹离天空的时候，我的世界也跟着下起了银色的雨……

她的善良像春天的风，轻轻的抚过每个人的心，也为这个逐渐无温的世界输送着阳光的温暖。



田园上，摆动着那条长长的朱红色长裙裙摆的她正望着我浅笑。她说她讨厌海盗和走私船，讨厌贪婪的掠夺，还告诉我她想要的其实是一个宁静的、深藏宝藏的海洋。于是我便不再掠夺，也放弃了杀戮。我知道我的眼睛中多了什么，那是因为她的存在而迅速绽放的柔情。有人告诉我放弃是一种美德。后来我用上了这句话，从此将火炮和战船赶出了我的生命。似乎今生已经注定，我的存在就只是为了看她甜甜的微笑。







爱琴海，你始终是美丽的，我也始终陶醉在你因淘气而绽放出的冰花中。你轻语时那温柔的神态；你摆动浪涛时那婀娜的身姿；还有你微笑时那种羞涩都深深的捕获着我。我是风，将你轻轻环绕着的风。你说感谢我曾经的陪伴，还说我们之间从不曾真正有过永远，你将我赶离你的身边。你从我视线中消失的那一刹那，我还是风，那终将孤独一生的风。

漂泊，从此我又回到了你的怀抱。难道这真是命运的束缚？我注定无法逃开。

可我心爱的女人啊……你何时才能让我重归？

佛说：前世500次的回眸才能换来今世的擦肩而过。曾经，我们彼此的亲密，前世可曾断了颈？酸了眼？才能换来……

我跪在佛的面前用500年的时间来祈求，却依然无法与你结这一世的尘缘。海水卷起层层的海浪，我随风而去，却不能踏浪而归。500年幽深的心事，可曾有人知道……

抛锚在爱琴海上，又一次的停留。心湖深处的悸动慢慢向上涌起，伴随着海的蓬勃，我眼睛中的泉也悄悄复苏。没有陨落，我只是让它们紧紧的黏附在冰冷的脸颊上，任海风吹打，任颊上凝霜。如你的心，你留下的断情……

当海风再度吹起的时候，在我的世界里，又一次看见那银色的雨……



游戏蜗牛

真·封神

BOSS一览

BOSS们虽然个个有着极高的血量、防御和攻击，但是他们也是很诱人的，别说他们会掉落大把大把东西，哪怕只要掉落一件蓝色装备或是一颗宝石，甚至是一颗玉玺或是一件有着高属性的装备，也能卖个好价钱。所以，坚持组织朋友和诸侯内成员打打BOSS，就算运气坏到了顶，只要持之以恒也一定会获得好装备，更何况BOSS的暴率其实是很高的。

一级BOSS：

BOSS名称：烈炎草
出没地：首阳山君子冢
所属阵营：周朝
坐标：327，-20
掉落物品：飞烟剑、飞翎弓、青莲杖、玉玺、续命水、甘霖露、无寒之盾、青风、五光宝石

BOSS名称：凤羽妖鸡
出没地：龙门洞禹王台
所属阵营：商朝
坐标：2645，-663
掉落物品：飞烟剑、飞翎弓、日月珠、玉玺、续命水、甘霖露、无寒之盾、青风、五光宝石







二级BOSS：

BOSS名称：沙石老怪
出没地：西岐绿洲
所属阵营：周朝
坐标：233，-234
掉落物品：降魔杵、捆龙索、玉玺、续命水、甘霖露、无骸手套、疑神手套、五光宝石

BOSS名称：妖狐灵灵
出没地：朝歌鹿台
所属阵营：商朝
坐标：2479，-289
掉落物品：降魔杵、捆龙索、玉玺、续命水、甘霖露、无骸手套、渡骨手套、五光宝石

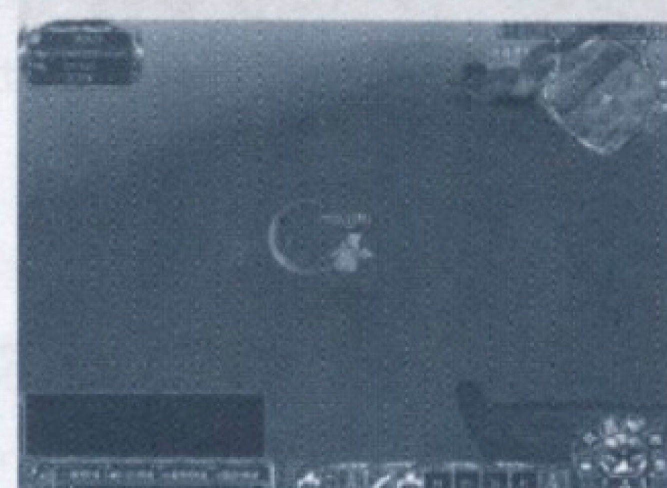
三级BOSS：

BOSS名称：狼窟老妖
出没地：西岐狼窟
所属阵营：周朝
坐标：76，-568
掉落物品：斩将刀、龙角弓、老君杖、玉玺、回天水、朝元露、宣花斧、混天绫、雪鹰、五光宝石

BOSS名称：血池鬼道
出没地：陈塘血池
所属阵营：商朝
坐标：2489，-479
掉落物品：斩将刀、龙角弓、开天珠、玉玺、回天水、朝元露、宣花斧、混天绫、雪鹰、五光宝石







四级BOSS：

BOSS名称：幻灭妖姬
出没地：金鸡岭神农台
所属阵营：周朝
坐标：326，-905
掉落物品：宣花斧、混天绫、玉玺、回天水、朝元露、无骸盔甲、疑神道袍、驭风战袍 、五光宝石

BOSS名称：护兽统领
出没地：陈塘 里监狱
所属阵营：商朝
坐标：2462，118
掉落物品：宣花斧、混天绫、玉玺、回天水、朝元露、无骸盔甲、渡骨法袍、驭风战袍、五光宝石

五级BOSS：

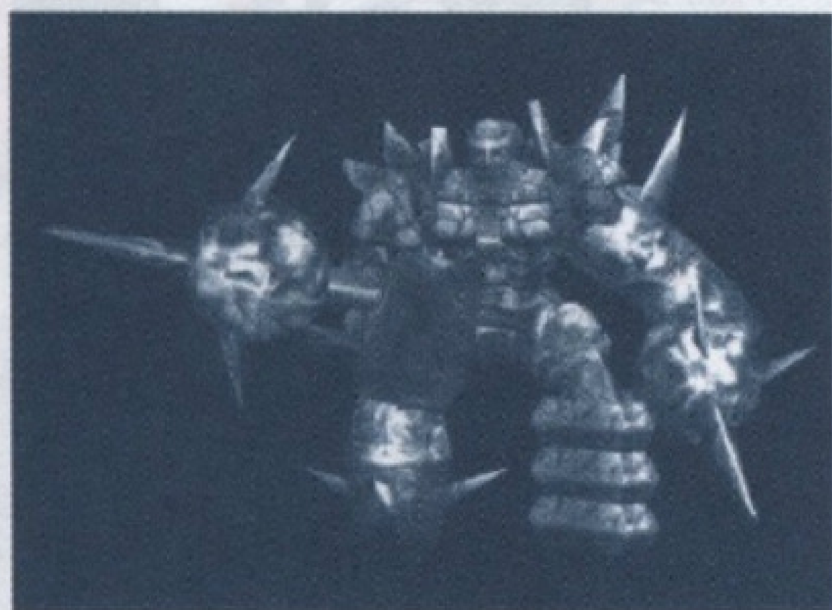
BOSS名称：庚辰
出没地：界牌关兵马冢
所属阵营：中立
坐标：兵马冢内随机出现
掉落物品：定海珠、缚妖索、虎意盔甲、番天舍利、遁龙舍利、回天水、朝元露、三尖两刃刀、诛仙、乾坤弓、五龙轮、七宝妙树杖、斗神斧

BOSS名称：妖兽帝
出没地：绝龙岭
所属阵营：中立
坐标：绝龙岭内随机出现
掉落物品：斗神斧、缚妖索、百凤战袍、番天舍利、遁龙舍利、麒麟金印、回天水、朝元露、三尖两刃刀、诛仙、乾坤弓、五龙轮、七宝妙树杖、定海珠

BOSS名称：禺疆后
出没地：北海
所属阵营：中立
坐标：北海内随机出现



掉落物品：斗神斧、缚妖索、海麟战甲、番天舍利、遁龙舍利、麒麟金印、回天水、朝元露、三尖两刃刀、乾坤弓、五龙轮、七宝妙树杖、定海珠



幻境BOSS：

目前在太虚幻境上清境内的BOSS有：烈炎草、凤羽妖姬；在玉清境内的BOSS有狼窟老妖、沙石老怪、血池鬼道、妖狐灵灵；在太清境内的BOSS有幻灭妖姬、庚辰、护兽统领、地天吴；而在太虚幻境灵清境内的BOSS则有：禺疆后、妖兽帝。这些BOSS在幻境一群大小妖怪的围护下更显猖狂，不过因为掉率是1.5倍，可想而知会掉很多宝贝，有实力的玩家一定要组织好朋友挑战BOSS。如果能力不够，最好不要去送死了！除地天吴之外，幻境仙其它BOSS所暴物品种类和幻境之外一样，不过暴率得到了较大提高。而太清境内有它特有的BOSS，即地天吴。幻境内BOSS以阵营分布，不过打BOSS不限阵营，玩家可以打任意阵营的BOSS。

太清境

BOSS名称：地天吴

所属阵营：中立

坐标：

掉落物品：定海珠、缚妖索、虎意盔甲、番天舍利、遁龙舍利、回天水、朝元露、三尖两刃刀、诛仙、乾坤弓、五龙轮、七宝妙树杖、斗神斧

太虚幻境令牌掉落：

上清境：周朝掉上清境令牌的怪物有草精、不忧草姬、无双沙石怪；商朝掉上清境令牌的怪有紫晶怪、紫水妖、黑翰赤。

玉清境：周朝掉玉清境令牌的怪物有墓家妖火、白翰赤、鬼道；商朝掉玉清境令牌的怪有长尾妖鸡、水晶雉鸡、甲骨怪。

太清境：周朝掉太清境令牌的怪物有幻姬、虎头人、巫支岐；而商朝掉太清境令牌的怪物有石林护兽、骊野、气鼓。

灵清境：灵清境是幻境最高级的一境，只有达到46级以上的玩家才可以进入，而灵清境的进入点也是在穿云关，灵清境只有3种怪会掉落，分别为绿晶守卫、红晶守卫、后土伯。绿晶守卫和红晶守卫分别在绿晶区和红晶区可以找到它们，而后土伯则常出没在轩辕坟。

幻境令牌的掉落概率是比较高的，在幻境内下线再上线还是会出现在原地，如果幻境关闭了的话，则会随机传送出来，在进幻境的城池内随机出现。在幻境内死亡会被传出城外，随机出现在进幻境的城池。幻境因为在周末开放，所以，在周末的时候幻境令牌的消耗会比较大一点，如果积累不多，平时注意购买一下，如果打到较多的幻境令牌，在周末时还可以小赚一笔钱，因为到了周末幻境令牌因为消耗较多价格也随之提高。有兴趣有资本的话在平时还可以收购一些幻境令牌留到周末涨价后再卖出去，相信这也是一件很快乐的事。

进入幻境蜍精坐标：

首阳山幻境蜍精154，139传送至太虚幻境上清境

龙门洞幻境蜍精2433，−833传送至太虚幻境上清境

西歧城幻境蜍精170，−392传送至太虚幻境玉清境

朝歌城幻境蜍精2610，−378传送至太虚幻境玉清境

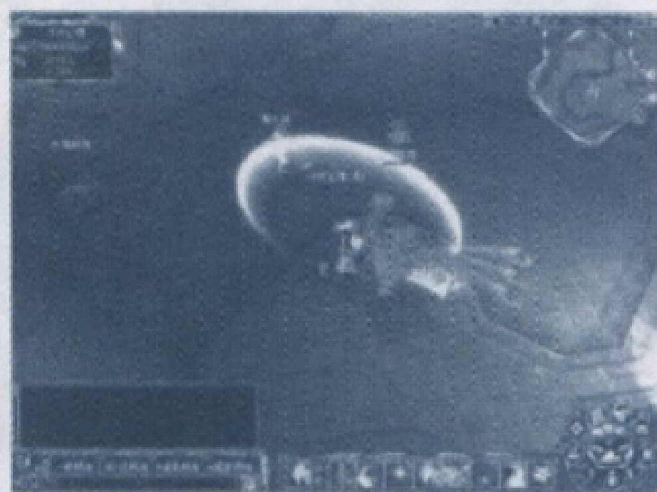
穿云关幻境蜍精1453，−407传送至太虚幻境太清境

穿云关幻境蜍精1326，−396传送至太虚幻境灵清境

太虚幻境正常情况下会在每周周五下午6:00开放到周日下午6:00准时结束，商周新手村及穿云关的幻境蜍精是在城内，西岐城的幻境蜍精则在西岐城西门外攻城官身边；朝歌城的幻境蜍精则是在朝歌城西门外出门右转，往临潼关的方向。

打BOSS小技巧：

打BOSS有许多小技巧，这里介绍一种。真封神内的BOSS走路会按着一定的线路，且它往回走时是不会攻击的，这里以在幻境内打沙石老怪为例讲解一下怎样巧打BOSS。打BOSS先跑到它的身边打它一下，然后立马跑开，不要再打它，旨在引它。然后就跑到一个较远处，把身边的小怪清理掉，而沙石老怪就一步步移过来。它走了一定远的距离就不走了，然后往回走，要记住它走了多远，等它走回到原地之后，再跑过去打它一下，然后立马跑开，跑到沙石老怪所能走的最远距离与自己的攻击距离之后的长度。引了它之后不要再打了，旨在引它。等沙石怪一回头，就在它身后拼命攻击。它是不会还手的，它要走到原点才会还手。用这个方法反复打，不一会它就暴出一地的东西。

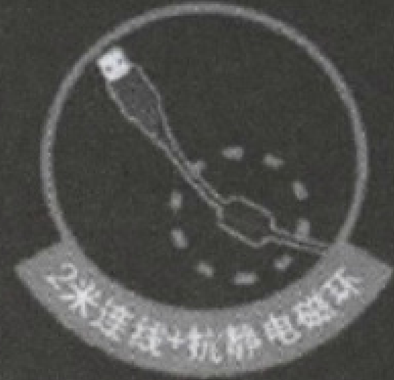


北通BTP-1128









北通BTP-1128采用人体工程学设计，流线形设计的十字、凹弧方向键。这款产品的外壳和涂装技术颇为特别，采用磨砂处理的纯透明AS材料，内部喷白处理。BTP-1128的外型很特别，再加上乳白色的外表，有种纯真的感觉，很受女性玩家的欢迎。BTP-1128采用了USB接口，具有良好的兼容性，直接插进USB口即可使用，不需要另外安装驱动，这对初级电脑者来说是一个好消息。连接线长达2m，还配装抗干扰磁环，即使是复杂的走线也不必担心信号受到干扰。每个BTP-1128的按键都经过100万次的打击测试，有效提升了手柄的寿命。与其他同类产品相比，北通BTP-1128的握把设计更长，更贴近手心。方向键采用了加大设计，方向感很明确，略现弧形线的外形与拇指更加吻合，握感相当舒适，符合多数人的使用习惯，即使长时间使用也不会感到疲劳。






北通控制器128
BETOP USB GAMEPAD
BTP-1128

记者手札

心鹰的悲剧在我身上重演了。

上个星期，我的《魔兽世界》游戏账号被盗，在给九城发了传真之后，很快我的账号就拿了回来。但是，游戏人物身上的物品、材料、装备、游戏币被洗劫一空。不过这也是意料之中的事，唯一感叹的是，盗号者的专业和高效，任何能转化成金币的物品全都被变卖，而凡是不能换成金币的物品，都留下了，这让我怀疑盗号者是不是利用某种插件将物品自动变卖，而那些不能卖给NPC的商品筛选出来。让人哭笑不得的是，那些灵魂绑定的装备，根据暴雪的设定，这些装备不能交易，只能卖给NPC。想必我苦心积攒的3套装备，都已经被送回NPC那里，换来区区几个金币，那感觉就好比一个人偷了奔驰车，但是不知道奔驰车值多少钱，于是卖了废铁。

由于在游戏中人缘不错，在我拿回账号进入游戏之后，经过一番盘问朋友确认了我的身份，纷纷寄来金币，我就拿着这些资金，在拍卖场随意买了几件绿色装备（在《魔兽世界》中可通过装备名字的颜色来判断装备的档次，绿色是比较低级的一种），重新开始游戏之旅。失去了原来装备的羁绊，突然有种赤条条来去无牵挂的感觉。以前装备齐全，每次下副本都毫无惊喜的感觉，完全是“刷”的过程，而现在再去副本，随便一个蓝色装备，都远远超过我身上的垃圾，反而兴味盎然。更有趣的是，原来在熔火之心的冒险中，我身兼领队和主坦克（团队中负责顶怪，承受主要伤害的战士，称为主坦克）的治疗者两大重任，每次游戏之后都疲惫不堪。这下装备没了，失去了治疗的能力，反而可专心指挥，轻松了不少。就在截稿的前一天，手拿30多级的血色指挥官之盾，全身绿色装备的我，就这样带着队伍，挑落了熔火之心的第 6 个Boss迦顿男爵。而在你们看到这篇文章时，说不定我已穿着这套破烂击败火魔拉格纳罗斯。

游戏中的装备、金币好似浮云——这话真的不错，丢一次账号，反而轻松了心态，也没心情再去一次次地刷装备，可尽情享受游戏的乐趣。想到这篇专题的选题，也是很偶然的机会，在游戏中和朋友聊天时，发现我身边的朋友多是大龄青年或已婚男子，总是打到一半，就用“要接老婆回家”或“送孩子上学”的理由溜之大吉。在跟他们的交谈中，我也了解到许多有趣的事情。于是，我想写下这篇文章，让大家看看，一个个普通的玩家，尤其是成年玩家的游戏生活。因为，关注他们的人实在太少了。



Littlewing
littlewing@popsoft.com.cn

■本刊记者 Littlewing

成年人的网络游戏

一次关于网游与家庭的探讨

2003年第23期《大众软件》曾刊登一篇名为《当亲情面对装备》的文章，在读者中引起了强烈反响。我曾为这篇文章撰写了后续报道，但当时我对文章中提到的游戏，乃至网络游戏的了解，也仅仅是走马观花。准确地说，当时我还没有真正意义上去"完整"地体验一款网络游戏，所以，在我心里一直认为，用网游来与人的感情比较，本身就荒谬至极。几个月前，我进入了《魔兽世界》，与以前不同，我不再是什么游戏测试员或在游戏中暗访、调查GM服务质量，而是作为一名玩家，去玩一款自己喜爱的游戏。《魔兽世界》的宏大和完善，吸引了更多年龄层的玩家，与许多网友玩家多为中学生、大学生不同，在《魔兽世界》里，我结识了许多和我同龄甚至年龄更大的朋友，在和他们一起探索地下城时，队友用"送孩子上英语班"这样的理由退出，实在是让人无法责怪。如果说《当亲情面对装备》中的两位主角都是学生，他们还太年轻，在虚拟与现实间缺乏明辨是非的能力，那么这些成年人又是如何处理网络游戏与家庭之间的矛盾，如何看待虚拟世界与现实生活中的情感呢？

虽然玩游戏，但她能看见我

跟萧自在（游戏ID）认识是在挑战熔火之心第二Boss的时候。作为《魔兽世界》最刺激的副本之一，熔火之心是各大公会证明实力的最佳舞台。在服务器第一个拿下熔火之心第一Boss鲁西弗隆让公会迅速扩大知名度，大量新会员加入公会，当我们组建队伍进入熔火之心时，团队里也有了很多新面孔。由于主猎人缺席，其他猎人又都不熟悉，我们的进度一度停滞，这时萧自在主动提出担当主猎人。在熔火之心中，担当引怪任务的主猎人将承受巨大的压力，一个失误就会导致团灭，而他也会经常牺牲。对于一个生存能力很强的猎人，频繁死亡对他的信心也是很大的打击。让我惊讶的是，萧自在显得十分冷静，唯一美中不足的是，他的打法稍嫌保守，偶尔会错过时机。当我告诉他要大胆一点时，他的回答是："这可能跟怕老婆有关……"我问他："你能不能改改？"他回答："游戏里我能放开，怕老婆是改不了了。"

话虽这么说，字里行间却透着幸福。最让我感兴趣的是，他是如何让妻子同意他天天晚上玩游戏的呢？我们就这个话题聊了起来。萧自在是大庆人，1998年就开始玩网游，也在那时认识了他现在的妻子。"你妻子怎么评价你玩网游？"我问他。"我老婆给我四个字——玩物丧志。"他笑道，"但我不抽烟，不喝酒，不耍钱，我就在家呆着。虽然我玩游戏，但她能看到我，和我一起玩——我知道她其实不爱玩游戏。我们相处时间长了，所以很多看似矛盾的问题，都不是问题了。"



《魔兽世界》公测时，萧自在的孩子刚刚出生，他妻子直接把孩子送回了娘家，下了班直接回娘家。他也乐得清闲，白天去看孩子，晚上一个人玩玩游戏。我问他："你和你妻子谈过游戏么？她看过你玩游戏么？"他笑了："她现在心里只有孩子，哪里管我。呵呵，只要女人接受了你的生活方式，她又有自己操心的事情，你玩玩游戏也就无所谓了。"我问他："那你平时跟她说与游戏有关的话题么？"他答道："不和她说，只说她感兴趣的，比如孩子、丈母娘。"

"玩游戏是件很牵扯精力的事情。玩了游戏之后，你陪她的时间不就少了么？"我问他。"我在关键时刻会出现，当然偶尔也生气，比如因为玩游戏忘了收拾屋子，睡得晚了等。但我态度好，嘴甜，老婆就睁一只眼闭一只眼。"他说，"老婆好说话，就多玩一



会儿，不好说话，就别玩。如果一个男人处理不好这个问题，那基本就一事无成，真是玩物丧志了。这样的人不能算是男人，只能算是孩子，还是不要结婚的好。结婚了，就要肩负责任。游戏只是消遣，不能代替现实生活。”他突然正经起来。

“可是，当你投入进去，它就成为你生活的一部分，游戏世界对你就不完全是虚拟的了。”我说。

“对，就算你对老婆再好，再会哄，你老婆就是不喜欢游戏，你也没辙，游戏和现实如何中和？”他回答，“我买了两台电脑，一台专门给老婆玩玩休闲游戏，上上网，做工作上的用途。这样她对我的意见就小很多。”

萧自在是个聪明人，他知道用自己的方法去改变处境，来为自己争取到玩游戏的时间。而大多数抱怨家人不理解自己玩游戏的人，都没有主动地通过努力改变这一状况。所以，网络游戏在“电子海洛因”之外，又有了新的绰号“数字第三者”。据记者从婚介所了解，近几年，很多女性在征婚时，在“无不良嗜好”一栏中提到的不良嗜好，除了“赌博”“嗜烟酒”，还有“沉迷网络游戏”。

像萧自在这样能在游戏与家庭中游刃有余的玩家并不多，而对游戏的沉迷往往会引发他们与家人之间的矛盾。

你和电脑过吧！

一位深受网络游戏影响的女士曾讲述她的蜜月经历：“新婚第一天，他下班回家就吃饭，然后我看电视他上网打CS。10点我暗示他我准备去睡觉了，他头都没抬只是敷衍地嗯了一声。直到凌晨，他还在电脑前尽情CS，以至于第二天我都不知道他什么时候上床的。尽管他早晨会向我道歉，说以后不会再玩这么晚了，可第二天、第三天……一个月，他依然在电脑前一坐就是五六个小时，我们一个晚上都说不了三句话。我再也想不到无数次幻想过的美好蜜月竟是这样，这简直是对我的一种侮辱。”她想到了离婚，可朋友们都劝她说这是新婚磨合期，时间久了就好了，可她仍然愤愤不平：“难道我还不如网络游戏，沦落到要跟CS抢老公的地步？”

跟她有相同经历的女性并不在少数。周小姐就把《传奇》视为自己和男友之间的“第三者”。她说：我和男朋友在一起四年，为打游戏的事至少大吵过20次以上。有时候，我太生气了，就问他：“你要电脑还是要老婆？”他每次都嬉皮笑脸地回答：“两个都重要的嘛。”

而站在另一角度的玩家，尤其是男性玩家，却不这么想。Z是我在游戏里的朋友，每天晚上六点，无论是在PK，还是在副本，他必然会准时下线，给老婆做饭，堪称风雨无阻，被我们称为“模范丈夫”，然而在谈起与家人的关系时，Z也是满腹牢骚。他有时会因为游戏和妻子闹矛盾，据他说，他的妻子对游戏挺有兴趣，经常看我们一起在熔火之心探险，喜欢团结奋战的感觉。但妻子的心情并不总是那么好，他的妻子已有五个月身孕，在这时候还天天玩游戏难免会惹恼她。他说：“妻子最经典的一句就是——你和电脑过吧！”说起孩子，即将成为父亲的Z很兴奋，当我问他，是不是孩子出生之后他玩游戏的时间就变少了。他回答：“不少啊，我母亲可不敢叫孩子跟我们，生下来马上抱走，怕孩子出生后没有好环境。”据记者在游戏中了解，许多有孩子的玩家，都是将孩子交给夫妻双方的父母，为自己“争取”时间。

在他们的眼中玩游戏跟移情别恋是有本质区别的。对他们来说，男人只不过是很无辜地在做自己喜欢做的事情。有一个网络游戏玩家这样说：“女人无法理解男人为什么宁愿打五个小时游戏都不愿意出去走走，就好比男人也无法理解女人为什么喜欢漫无目的地把整天的时间消耗在商场中。虽然沉迷游戏牵扯精力，影响事业，并不是好事，但可能他的工作压力太大，需要释放，并不能证明他就是不爱你。”

游戏与家庭真地无法调和么？

事业成功的人，也不过是把自己的喜好张扬到最大限度

被游戏影响到家庭女性的声音我们听到了，那女性玩家是怎么想的？在网游中，女性玩家永远是集万千宠爱于一身的群体。梅林是公会一个相当活跃的女孩，虽然她只是高中生，却和公会的成员打成一片。前不久，因为母亲生病需要出国长期治疗，她也不得不离开心爱的《魔兽世界》。在离开之前，她将她的账号郑重其事地交给了她的表姐———位硕士毕业的企业管理人员。借助游戏中的便利条件，我采访到了她的姐姐，我就用她原来的ID梅林来称呼她。

梅林是专修心理学的，她还有个副业是心理辅导师，所以准确意义上这不能算是采访，更多的是记者与她之间关于游戏与家庭的一次讨论。

记者：你看过你妹妹玩游戏么？

梅林：看过，我看过很多次，因为我家机器配置好，她常来玩。

记者：你看到她玩游戏是什么感觉？

梅林：我觉得她很单纯、幼稚，相信美好的东西，把游戏和生活混淆了。还有对未知世界的冒险冲动，什么都想知道，好奇心重，没有判断能力，加上游戏里的男孩子居多，这是诱惑她的原因。

记者：你以前玩过网络游戏么？她走了之后把游戏人物交给你，你本身对魔兽有兴趣么？

梅林：没有，这是第一次。我刚上时，说实话一点兴趣都没有。哈哈。只是要完成她交给我的升级任务。我是事业型的人，在工作中会有很多郁闷无法宣泄，在游戏里就完全放松，还找到一种年龄不能跨越的东西——特别是在熔火之心里，我认为我的成就欲望仍然很强。

记者：是游戏里什么东西吸引了你，让你产生了兴趣？

梅林：是氛围，一种场景和人与人之间没有界线的配合。比如，在现实里，我要通过很多复杂的手段跟各种人进行不同的交流，才可能让大家对某一个目标产生共同的愿景。但游戏里不同，愿景是一样的，一呼百应罢了，可很快成就理想。而且，在闲暇时游戏，可让自己自由放松，这很重要，我们都是职场上的人，我们不能逾越的是来自生活及各方面的无奈与压力。

记者：你天天晚上玩游戏，你丈夫能理解么？

梅林：太理解了，他也玩。他是网游的高手，我们最大的矛盾，就是机器不够，准备再买两台电脑，哈哈。不过他不看我玩，他说对我的技术实在是不敢苟同……他说看我玩，还不如杀了他。他在游戏里以获取装备为乐趣，还没进入熔火之心，你知道为什么吗？因为我比较强势，占领机器的时间是他的两倍。我们推倒Boss时，他看得口水直流，当即决定买电脑。

记者：那你玩游戏时他做什么呢？

梅林：他玩XBOX……

记者：你觉得家庭与游戏之间有什么联系？

梅林：家庭是很复杂的个体，这个里面有很多因素，比如：夫妻双方的喜好，宽容程度，文化背景，对游戏的理解。其实生活和游戏，对于30岁以下的人是分不清孰轻孰重的。那些事业成功的人，只不过是把自己的喜好张扬到最大限度，而成就其伟业。你看比尔·盖茨，他也是先从个人喜好入手，只不过抓住了先机而已。所以，我认为，不要压抑自己的喜好，合理控制就好，家庭的解体也好，无休止的争论也罢，都是因为喜好泛滥成沉迷，这样肯定会影响一方的利益。我对老公玩游戏，没有任何意见，你知道为什么吗？因为，他在玩游戏之前，安排和给出我足够的时间做我愿意做的事情。他会想得很周全，比如：他买很多书，因为我喜欢看书，他在玩游戏之前把我的活动安排了，说你可看看书，今天晚上某某电视台会播什么节目，是你喜欢看的，这样，我就无暇顾及他的游戏时间。

我们结婚前他跟我谈过一次话。他说：我没有别的缺点，只有一个，如果你能接受，就嫁给我，不能的话，给我五年时间，我改，你再嫁给我。

这个缺点就是玩游戏喽。

记者：现在你玩游戏了，这个缺点不就不存在了么？





梅林：是啊，他现在的名言是——哈，我终于花了不到两年时间把老婆拉下水了。这才是爱情，爱我所爱，无欲无求。

也许像梅林这样豁达的玩家很少，女玩家就更少，但从她的话中，不难看出作为一个成年人，对于游戏理智的态度，和对于游戏与家庭之间矛盾的轻松心态。

就为了这种责任感

在游戏中，我曾多次和一位叫做Piano的玩家组队，奇怪的是，有时他操作娴熟，有时却笨手笨脚，有时说话肆无忌惮，有时却是一副长者的口吻，让我很好奇。在一次冒险中，由于他的失误而导致团灭，队友抱怨他一反常态的低级错误时，他终于道出了真相，原来现在的“他”是Piano的母亲。在《魔兽世界》的设定中，想在地下城冒险，需要团队密切配合，而配合的默契则需要通过长时间的战斗来磨合，所以，一旦一支队伍一同进入地下城，就意味着每个成员都不能轻易离开，因为一个人的离开就会置队友于进退不能的尴尬境地。虽然母亲并不反对自己的儿子玩游戏，但却不能让孩子生活没有规律，于是每到了晚上11点，她就会要求孩子去睡觉。但是，地下城的冒险并不是总像预料得那么顺利，一次小的疏忽就可能拖延很长的时间，为了不让孩子的离开使他的玩友们无法继续，又要保证孩子的睡眠时间，她只好亲自上阵了。

我觉得很奇怪，她为什么不索性关掉电脑，而要去接触她并不熟悉的游戏呢？这位母亲说：“儿子总是说，我的队友还没完成任务，我的队友还在副本里面，我不能扔下他们不管。我很少看到，他对别人的事情如此关心。这一代的独生子女，以自我为中心的现象很普遍，在玩游戏过程中，我看到了一种责任感，那是他们身上极其缺少的东西。为了这种责任感，我在和他的父亲商量后，决定不制止他玩游戏。我经常看他玩，原本是不希望他在游戏中接触不健康的东西，让我吃惊的是，平时沉默寡言，似乎对什么都漠不关心的儿子，在游戏中表现出了很强的团队精神。所以，为了留住他游戏中的这些朋友，我有时会在他不能来时替他玩，同时，我也想看看，他在游戏中交的都是些什么样的朋友。”

“有了我替他玩，我发现我们的共同语言多了起来，而且他也并不是无时无刻都在担心游戏中的事情，比如今天公会搞活动参加不了，明天去屠龙自己要上课等，有我这个老妈在，他放心多了。虽然他总是埋怨我打得不好，但我感觉我们之间沟通更容易了。”

在以往的报道中，家长和孩子在游戏的问题上往往是水火不相容，而当双方尝试去理解彼此时，却发现产生隔阂的原因并不是游戏，而是缺乏一个途径去沟通。游戏能否作为这种媒介？或许这是一个冒险的尝试，或许也是解决问题的开始。在这里，我们不能要求孩子，哪怕是大学生，去主动地与家长解释游戏到底是什么。作为具有判断是非能力的父母，才应该是主动去沟通的人。游戏可成为家庭问题的导火索，就不能成为亲情增长的催化剂么？

游戏与生活

7月份，网上流传一条消息——《网虫夫妇要闹离婚不争房子争网游账号》，内容大概是夫妻二人离婚为了一个游戏账号宁愿放弃房子。事实上，别人的生活方式我们无权干涉，离婚了争取认为属于自己的财产也无可厚非。这件事情本可平常心对待，但却在某些媒体炒作下，个例效应被盲目夸大，网游似乎成了家庭破裂的根源。而另一方面，未成年人被网游荼毒的新闻不少，报道中却很难找到这些未成年人家庭的状况和父母是如何教育子女的报道。通过我们和成年玩家的接触，我们发现，在面对网游引发的家庭问题时，成年人往往能比较冷静理智地处理，并积极地寻找方法去解决。对于一个有自我控制能力、有民事行为能力的成年人来说，网游就如同逛街、读书一样，只是普通的爱好而已，当你用平静的心态去看待它，在它引发家庭矛盾时，以理智的态度去面对它，积极地寻求解决办法，你会发现这些所谓的“矛盾”与亲情和爱情相比是如此微不足道！

现在，关注未成年人上网游戏的人越来越多，网络游戏防沉迷系统也即将出台，而针对成年人的报道却很少。谁来保护成年人在网游中的权利？谁来关注未成年人在网络游戏中的生活状况？这，就是我们制作这篇报道的目的。

海外传真

F.E.A.R. 放出多人测试版

2005年9月5日 gamespot.com

Gamespot今天隆重推出了FPS游戏F.E.A.R.的多人测试Beta版本。我们拿到了Beta版的2000个上网注册号码给自己的注册用户。F.E.A.R.是一款拥有很强故事线索、气氛悬疑紧张的动作游戏。在游戏中，你将扮演一个特种部队成员，经历一系列恐怖紧张的游戏体验。除用枪械攻击敌人外，本作也有近距离打斗系统。

在Gamespot上注册该游戏多人测试版的玩家在美国时间9月6日下午17:00开始在网站上注册。前2000名注册成功者，率先体会这款游戏的精彩感受。

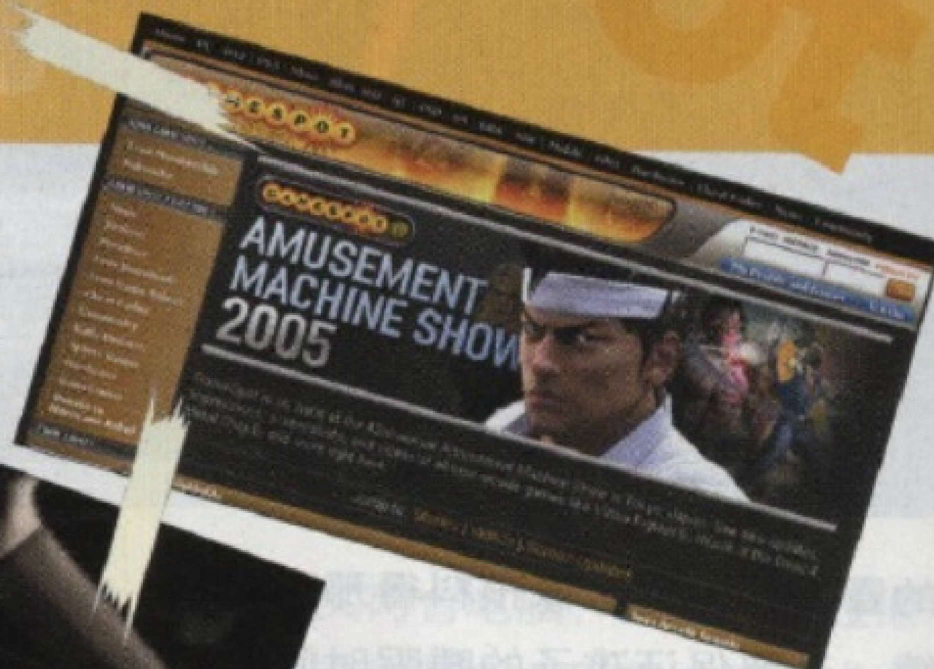
世嘉展出最新街机基板“Linbergh”

2005年9月5日 gamespot.com

第43届AMUSEMENT MACHINE展于9月1日到3日在日本东京举办。世嘉公司在这次展会中展示了其新研发的街机基板“Linbergh”，以及基于这一基板开发的几款新作。本刊记者带回了《VR战士5》《死亡之屋4》等游戏的最新截图、录像和更新情报。在《死亡之屋4》中，传统的武器手枪改为机关枪，装填子弹的方式也不再采用枪口移开屏幕范围再点击的方式，而改为了“晃枪”。同时“晃枪”不止可以重新装填子弹，还可以在被敌人抓住的时候挣脱，这时候如果挣脱失败便会遭到攻击，被敌人推倒。预计本作在今年冬季面世。

在现场播放的录像中，飞行射击游戏AFTER BURNER重制版的场景火爆，爆炸和烟雾效果相当真实。而《VR战士5》的录像中则展示了4代中旧有角色的新造型。





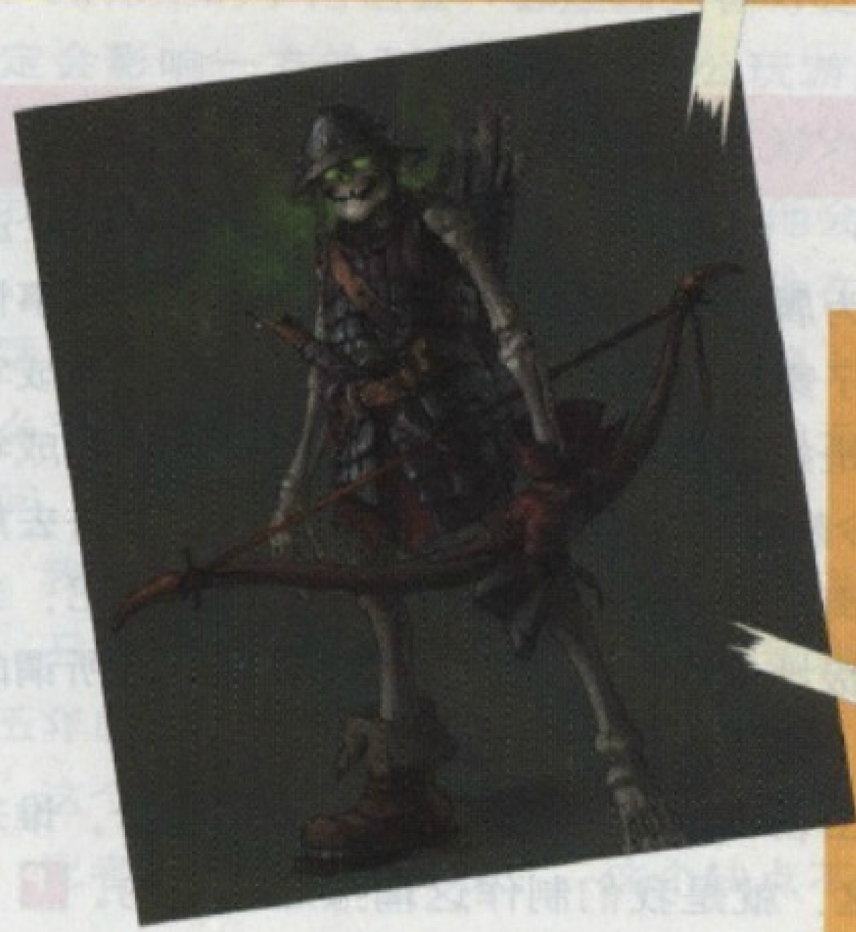
《极品飞车》新作即将上市

2005年9月6日 eagames.com

根据EA公司官方网站的最新消息，《极品飞车》系列的最新作《极品飞车9——最高通缉》PC版本将于2005年11月15日正式上市。除PC版本外，游戏还将在PlayStation 2、Xbox、GameCube、PSP、DS和GBA平台上全方位同期登场。Xbox360版本则要晚一些，至少要到Xbox360主机发售时才会上市。如果对于Xbox360很期待的玩家不如等待该主机上市的时候再去玩吧。此次《极品飞车9——最高通缉》在游戏风格上相对前作有所回归，同时也引入了更刺激的新系统。







《魔法门之英雄无敌Ⅴ》部分种族原画公开

2005年9月6日 ign.com

自从3DO公司倒闭后，《魔法门之英雄无敌Ⅴ》转由东欧的Nival公司开发。作为最成功的回合制策略游戏系列的最新作品，开发人员将为玩家带来一个更加成熟完善的幻想世界，其中包括更具吸引力的地图和不同种族、全新的3D图像引擎、创新的战术战斗系统等。《魔法门之英雄无敌Ⅴ》公布了该游戏部分种族的几种低级和高级生物的造型原画，其中包括人族的农民、弓箭手和天使，也包括地狱族和不死族的一些恐怖生物。

首届中韩电子竞技大赛暨中韩网络嘉年华隆重开幕

■本刊记者 Sir William

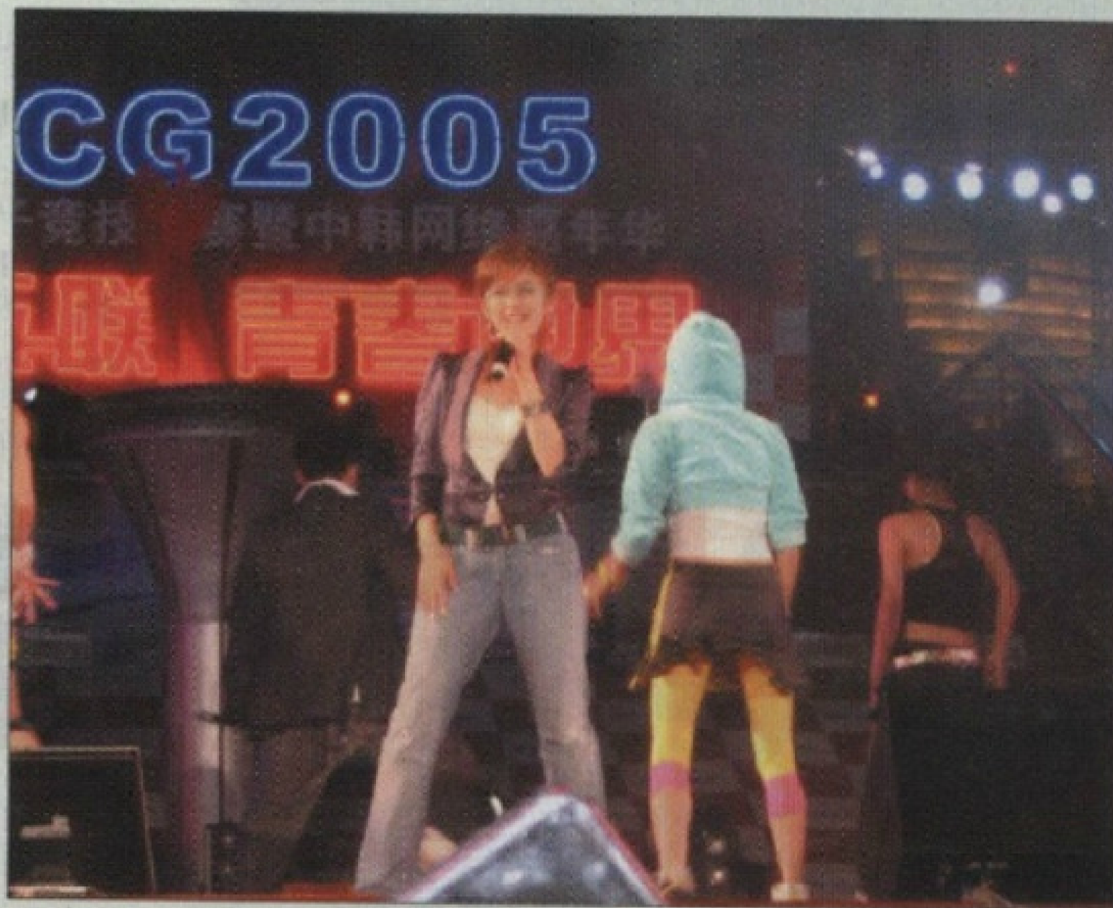


中韩双方有关领导共贺CKCG开幕

8月底，中韩电子竞技大赛（China Korea Cyber Game 2005，简称CKCG2005）暨中韩网络嘉年华开幕式在中华世纪坛隆重举行。出席本次开幕式的韩国代表团一行约200人，包括韩国光复会会长李光宰等8名议员、韩国议政研究中心、韩国文化观光部、韩国E-SPORTS协会、K&C贸易中心以及韩国MBC电视台等20家韩国知名媒体。中国共青团中央书记处第一书记周强、共青团中央书记处书记杨岳、全国青联副秘书长倪健、团中央网络影视中心主任、中方执行委员会主任曹东新、副主任欧阳向群、刘海华等中方领导出席了开幕晚会。杨岳书记、李光宰会长分别代表中方和韩方在开幕式上致辞。在随后的开幕晚会上，韩国明星张娜拉、"04超级女声"季军张含韵等中韩知名艺人表演了精彩纷呈的节目。

CKCG是中韩两国首次联合推动的青少年互动娱乐文化交流活动，它以"携手互联，青春世界"为主题，"传承、积极、互动、发展"为宗旨，以电子竞技为桥梁，以中韩一脉相承的文化为内涵，致力于两国间的文化交流与共进。其目的是使中韩青少年通过电子竞技标准项目的对抗比赛和参与中韩网络互动娱乐嘉年华活动，增进彼此间的交流互动，加深友谊，同时学习数码网络知识，与数字时代接轨。

CKCG作为中国共青团中央2005年对外交流的重点项目，受到了各界的广泛关注。团中央书记处第一书记周强和韩国国会议员李光宰共同担任组委会委员长，两国分别设立执委会，在中国共青团中央和韩国文化观光部等相关部门的指导下共同工作。CKCG2005由中国青少年网络协会、中青网、韩国K&C贸易中心和韩国E-SPORTS协会承办，得到了韩国知名企业——泛泰手机、SKT以及现代汽车的鼎立支持。



韩国女星张娜拉献艺

CKCG比赛项目为国际标准比赛项目《反恐精英》《魔兽争霸III》和《星际争霸》，总决赛于8月20至22日在国际贸易中心举行。最终中国wNv和Passion.Future战队分获CS项目的冠亚军。星际项目上，中国的LX在小组赛中爆冷战胜韩国天王BOXER，以不败战绩出线；魔兽项目上中方只有xiaoT晋级，但所有中国选手都无缘两个项目的四强。最终韩国选手iloveoov和Spirit_Moon分别获得星际和魔兽项目的冠军。P

业界动态

北京动漫城落户崇文

2005年9月1日，号称中国首个大型全动漫游戏主题商场的北京动漫城正式在北京市崇文区崇外大街搜秀城6层落户。北京动漫城营业面积1200平方米，目前已有101家商户，其中进驻的世界品牌有迪斯尼、暴雪（Blizzard）、BNDAI和升技游戏体验连锁店ACONX等。除购物外，爱好者们还可欣赏或参与各类比赛，如：动漫原创作品大赛、Cosplay大赛、游戏大赛等。为庆祝北京动漫城开业，动漫城投资方近期还将赞助"搜SHE克隆秀"的决赛现场活动，S.H.E将亲临动漫城，作为克隆秀的评委。而动漫城的商户、顾客和会员将有100人获得与明星面对面的机会，动漫城还将组织150人的S.H.E演唱会支援团，到现场助威。



动漫城开幕式现场

《卓越之剑》疑遭抄袭

NEXON是韩国重量级游戏开发商之一，其年度网游大作ZerA目前已成为韩国较受关注的网络游戏，然而仔细研究该作原画设定后，却有人发现它可能抄袭了RO之父金学圭的最新大作《卓越之剑》。ZerA涉嫌抄袭问题第一次暴露

是在6月16日，当时韩国最大的数码相机社区网页“DC Inside”中，某位读者的投稿对比了《卓越之剑》的原画设定图，从图中明显可以看出，同是中世纪欧洲风格的ZerA原画中的某建筑物与《卓越之剑》中的简直如出一辙。NEXON方面，ZerA的项目组和图形小组领导人很快就直接访问了IMC games，并且对于他们不当使用《卓越之剑》设计成果的行为赔礼道歉，双方达成了较为低调的和解协议。

《突击F.E.A.R.》导演版细节公布

F.E.A.R由Monolith开发，已经获得“E3 2005最佳动作游戏”称号，并被德国Leipzig游戏大会评选为“2005最佳PC游戏”。Vivendi Universal今天公布了F.E.A.R的导演版DVD套装详情，有趣的是，预订



导演版DVD套装将能享受和零售普通正式版同样的价格。导演版F.E.A.R内容包括：开发者圆桌评论视频、F.E.A.R记录片、开发者现场采访以及超多由Rooster Teeth制作的额外剧情。F.E.A.R导演版仅向北美地区发布，2005年10月上市。

EA大规模领导层变动

9月5日，EA公司发布消息，在截止8月31日的财政季度中，公司的利润下滑十分明显，从去年同期9000万美元下滑到了不足800万美元。公司随即将会迎来一次大规模的领导层变动。据国外网站报道，EA公司Worldwide Studios总裁Don Mattrick将离开现有的职位，取代他的是目前Studio的COO保罗·里。另一方面，保罗·里的职位空缺将由戴维德·加德纳出任，他在EA工作的时间已经长达23年之久，在此之前他也是EA北美市场部门领导。

新一代游戏机及Vista遭VALVE老板猛烈抨击

近日，VALVE的老板Gabe Newell在接受媒体采访时，对下一代的游戏平台、游戏机和Vista做出了猛烈抨击，指出它们只会让开发者活得更困难。Newell表示：“我无法指出Longhorn（Vista）中有哪一项单独功能是我所关心的……Longhorn中没有一样东西能帮助我们解决任何问题。”此外，Newell对新一代的游戏机也有类型的评论：“Xbox 360不会让我的生活变得更好，实际上它会让我的生活糟糕许多……你是在告诉我，我编写的游戏必须不依赖硬盘。”对于索尼，Newell也没有吝啬其指责的言语，他表示：“PS3让作为开发者的我生活变得困难许多，它的问题在于：一个突然出现的新平台，让它和它的程序员必须使用一种他们从来没有用过的方法来编写游戏。”

电子竞技

中国星际选手踏上韩国职业之路

连续3次蝉联WCG中国赛区星际项目冠军，拥有中国星际第一人称号的LinYu)PJ（沙俊春）以及在此次

游戏学院获国内游戏人才培训行业认证

■本刊记者 生铁

9月1日，在北京召开的首届中国游戏行业人才培训研讨会上，中国软件行业协会游戏软件分会宣布，为促进中国游戏产业健康发展，进一步规范国内游戏人才培训市场，协会将对国内游戏人才培训进行认证，并宣布游戏学院成为国内游戏人才培训行业中首家获得此认证的机构。通过本次研讨会，记者了解到，国家已经意识到游戏人才培训行业在中国游戏产业发展中所产生的巨大作用，并开始对游戏人才培训行业给予高度的重视。



与会嘉宾现场合影

在该研讨会结束后，北京汇众益智科技有限公司又在北京西苑饭店举办游戏学院成立一周年庆典。在庆典仪式上，中国软件行业协会游戏软件分会刘金华副会长代表行业协会对游戏学院成立一周年表示祝贺，并且就中国的游戏人才培训发表了讲话。

汇众益智总裁李新科对记者说，接下来汇众益智将与中国软件行业协会游戏软件分会及其他游戏人才培训机构联合推出“中国民族游戏人才培养工程万人计划”。游戏学院还计划于近期举行“‘游戏学院’杯首届中国游戏创业大赛”，希望可以通过此次大赛鼓励更多的游戏人才参与，促成更多优秀游戏作品的诞生、扶持游戏人才发展，从而更快促进中国游戏产业和中国游戏人才培训产业的发展。

盛大发布《三国豪侠传》

■本刊记者 Littlewing



盛大公司总裁唐骏在会上发言

8月23日，盛大公司在北京召开了新闻发布会，宣布盛大自主研发的首款休闲类游戏《三国豪侠传》，9月2日正式对外开放公测。这是盛大家庭战略内容提供的又一重要补充。《三国豪侠传》是盛大用两年时间自主研发的3D卡通风格休闲游戏，以三国时代为背景。游戏风格清新，操作简便人性化，旨在用寓教于乐的方式大力弘扬中华民族优秀文化和传统美德，坚持民族性、科学性、娱乐性三者的统一。

《三国豪侠传》目前仍处于内测阶段，但已经成为文化部首批推荐给未成年人的绿色游戏，入选新闻出版总署组织实施的“中国民族网络游戏出版工程”。盛大总裁唐骏表示，《三国豪侠传》作为以三国故事为背景的益智奇趣类游戏，是盛大为推行5分钟休闲游戏概念而进行的尝试。

与以往种种三国类型网游都喜欢追求一统江湖的雄伟气势不同，《三国豪侠传》走轻松、诙谐的路线。除了步兵、弓兵、骑兵三大基础兵种之外，更有机会获得8个神秘隐藏兵种，都有着相对独特的属性特征，特别是协助其他兵种进攻或防守更能显示出他们的优势。其中谋士作为隐藏兵种之一，已率先出现在内测版本中。每个兵种随着等级的提升，可根据自身特长选择不同的发展方向进行转职。同时，玩家还能通过雇佣、捕获、训练等方式培养专属于自己的士兵。此外，与历来的三国游戏都采用传统回合制不同，《三国豪侠传》在战斗方面采用了SRPG游戏方式，结合了即时制和回合制的特色。

《三国豪侠传》0.86版本9月2日正式公开测试。而且这款游戏的客户端集成了盛大自主研发的新概念娱乐通讯软件——“盛大圈圈”客户端进行捆绑安装，使用同一个pt帐号就可以同时登录。P



身披SKT1队服的PJ和LX

CKCG中韩电子竞技对抗赛中大放异彩的神族新秀=PNZ=LX（罗贤），已和韩国顶级电子竞技俱乐部SKT1正式签约。据估计2人将于10月登陆韩国，开始他们的职业生涯。SKT1俱乐部是韩国最顶尖的电竞俱乐部之一，旗下拥有“人族皇帝”BOXER以及曾创造韩国职业联赛不败神话的iloveoov等超级巨星。

2005中国网络应用大赛正式启动

9月3日，中国网络应用大赛暨中国网络应用大赛新闻发布会在北京国际会议中心隆重召开。国家信息产业部领导出席并作出了大赛启动仪式的重要发言，这标志着酝酿已久的中国网络应用大赛正式开锣。据主办单位称，中国网络应用大赛是由信息产业部信息化推进司发起，电信管理局及中国互联网协会、人民邮电报社支持，中国网络应用大会主办的网络应用赛事，它是针对国内现有竞技赛事持续性和规模性的不足，借鉴国际职业巡回赛赛制创立的一套全新赛事模式。它区别于以往的电子竞技模式，不仅继承了电子竞技的传统内涵，更开拓出包括游戏创意大赛和游戏开发大赛等富有创新意义的主题。

产品信息

新版DX9即将发布

微软在伦敦游戏开发者大会（GDC）上对游戏开发者宣布，将推出更新版DirectX 9，这意味着下一代的NVIDIA和ATI R600图形芯片在Vista推出之前就可以向世人展示它们的强大性能了。在微软发布Vista之前，NVIDIA和ATI采用的Shader Model 4.0产品都将在2006年年中推出，令人疑惑的是，就在前几天，DX10的细节已经被公布，难道未来的DX10还会有更大的变动？

《星河战队》FPS游戏试玩公布


经典电影镜头“万蝎攻城”

由Empire Interactive公司发行、Strangelite公司开发的《星河战队》于2005年9月23日发售，游戏的战斗模式采用组队行动的方式，玩家可带领30名队员的行动小队进行一系列任务。与当前的主流FPS游戏相比，《星河战队》在细节刻画上并不算出色，不过本作的重点在于再现电影原版那种无数外星虫族的壮观场面。游戏中会出现同屏300多个虫怪的场面，战斗极其火爆。游戏的单人任务总时长为20个小时左右，关卡

设定于多个不同的世界中，有非常丰富的变化，游戏还有多人线上游戏模式，支持8人死亡竞赛。

《万王之王2》开始公测

《万王之王2》最近放出了新的消息：在经过了长达几个月的封闭测试后，《万王之王2》于9月1日正式在中国台湾省进行公开测试。《万王之王2》大陆的代理公司亚洲互动科技发展有限公司也宣布，目前正在全面备战《万王之王2》的大陆内测工作。新版的《万王之王2》风格更接近《万王之王》的欧洲中世纪骑士风格，着重体现庞大震撼的国战场面，是一款真正意义上支持上百个国家同时战争的3D巨作。

《恋爱盒子OL》会员特刊登场

《恋爱盒子OL》8月30日公测以来，受到玩家们的广泛关注。为了更好地服务广大玩家，《恋爱盒子OL》将推出恋爱会员专刊。《恋爱盒子OL》会员特刊主要介绍《恋爱盒子OL》最新线上线下活动，内容涉及《恋爱盒子OL》游戏的最新玩法、游戏动态、游戏攻略玩家心得、最新消费、娱乐资讯。

腾讯推出“会员每季有好戏”活动

腾讯公司为了感谢众多用户对腾讯的支持和拥护，于近日在上海、广州、杭州、福州、西安、沈阳、南京、济南、武汉、长海、南昌、成都等12个城市组织部分QQ会员免费观看影片《世界大战》。同时，北京、深圳开展QQ会员看电影专场活动，参加的QQ会员将有精美礼品赠送，现场还安排了精彩的表演节目。不少QQ新老会员都参加了这一活动。

PS3确定使用蓝光光驱

日前欧洲举行的游戏开发者大会上，SCEE的开发者支持经理George Bain表示，索尼虽然日前没决定PS3的尺寸和价格，也没有确定PS3是否有硬盘，不过在东京电玩展2005上，会透露主机的大量消息。他表示，索尼的PS3使用蓝光光驱将大幅增加PS3主机成本，为了让PS3普及蓝光，索尼要为每台蓝光光驱支付100美元以上。蓝光光碟架构向下支持DVD以及CD，每面存储层能够存放25GB数据，双层蓝光光碟容量将达到50GB，目前，200GB蓝光光碟原型已经开发成功。

《铁拳5——黑暗复苏》公布最新游戏画面



莉莉vs飞鸟

NAMCO的大型街机用3D格斗游戏《铁拳5》续作《铁拳5——黑暗复苏》继之前公布了两名新角色“多拉哥诺夫”和“莉莉”外，日前又公布了两名角色的的最新游戏画面，这样看来《铁拳5——黑暗复苏》就有34名角色。据NAMCO公布，游戏的关卡总数将是前作的2倍，游戏将增加大量新道具，预定2005年冬发售，尚未公布家用机版的移植计划。

（更正声明：本栏目2005年17期《光通两年“厚积薄发”》一文中游戏名称《真封神》应为《封神传说》）

《热血江湖》庆功会在京召开

■本刊记者 生铁



《热血江湖》代言人香香到会场祝贺

9月2日下午，一起玩游戏网、中华网以及韩国Mgame三家公司联合在北京天伦王朝饭店举行了庆祝《热血江湖》同时在线突破20万人的庆功会。一起玩游戏网总裁赵小明，中华网集团行政副总裁陈启宇、韩国Mgame朴社长等公司领导在会上致辞。会上同时正式宣布，中华网再度注资一起玩游戏网。中华网副总裁陈启宇在会上表示，“一起玩游戏网运营《热血江湖》取得的成绩使人倍受鼓舞，经中华网董事会决定，对一起玩游戏网再度追加350万美元的战略性投资。凭借增加对一起玩游戏网的持股量，将使中华网在中国高速发展的网络游戏产业中取得进一步发展，并与中华网的互连网服务及流动增值业务产生更多协同效益。”《热血江湖》是一起玩游戏网继《决战》和《英雄王座》之后运营的第三款网络游戏，这是由韩国Mgame公司制作的一款卡通类武侠网络游戏。

为配合一起玩游戏网加快《热血江湖》游戏开发速度，在9月初迎来《热血江湖》的第四次大规模版本更新，韩国Mgame特意组成了一个40人的开发与技术团队前来中国，帮助一起玩游戏网完成《热血江湖》新版本的开发与更新。在即将推出的新版中，将加入用户最为关注和期待的“正、邪阵营”自由PK系统、4次升职系统等。



一起玩游戏网总裁赵小明在会上发言

"HOLY"、愤青与其它

■本刊记者 心鹰



我是一个经常逛各种论坛、玩各色游戏的闲人。无事者易生非，闲暇无事我就经常在网上与人"探讨"一些问题。说探讨也不尽然，碰到不明事理的胡搅蛮缠者，我通常就是粗暴对待了事，粗口脏话有时也会脱口而出，久而久之，在练就了一口"铁齿铜牙"的同时，也博得了"愤青"的骂名。其实我一直不认为"愤青"是个贬义词，"愤怒的青年"似乎是个中性词，源头我只追溯到上世纪70年代的李敖，再往前就不可考了。不过，现在普遍认为"愤青"是那种看什么都不顺眼、一肚子愤世嫉俗的幼稚青年，像"小白"一样，不是什么好话；与之相反，"不愤怒"就代表着成熟、世故，值得赞赏，可以"顶"。

就在"不愤怒"成为一些道貌岸然的废物追求目标的同时，"HOLY"诞生了。从字面意思看它是"神圣的"，它多用于一些ID的前缀，比如：HOLY-Devil、HOLY-Chinese、HOLY-Shit……

不久前，在某网络游戏美国服务器上，一个名叫"HOLY-Chinese"的玩家发表了一篇名为"华人美服传奇"的文章，大意是他在国外服务器上种种"神圣"的行为、种种为中国人争光的做法以及最后的惨淡收场。我特此摘录了几句：

1.当我起这个号的时候，为了一个名字，想了很久……因为在美服华人名声不是很好，我就起了HOLY-Chinese这个名字，想用行动去告诉美国人，中国人并不向他们想像的那样没素质……你也许不知道，背负HOLY这样一个名字有多累，再加上Chinese的后缀，成长起来有多么痛苦……生气了不能发飙，别人向你寻求帮助时不能拒绝，碰上人愿意免费为你开锁、传送的时候，得给小费，和敌人交战要保持礼节，不守尸、不打粗鲁的手势，要攒钱学技能而Farming时要避免碰上人群，如果有人在的话要礼让，受到语言侮辱的时候，还要礼貌对人……

2.你也许会说我在混日子：这不是混日子，我为我做的这些能让外国人改变对中国人整体看法的一切而感到自豪。外国人说"holy,we all know you are not a farmer"并不能真正让我高兴，真正让我高兴的是有一天让我看到我们的民族不再受到大部分人的偏见——这也就是我一直在努力的东西……

3.虽然在美服Llane的中国玩家也不少，但HOLY-Chinese的华人朋友却只有3个，我们能成为朋友的原因是：他们的英文都相当好，而且没有民族特色的素质缺陷，举手投足都很有礼貌。至于那些终日在公众频道里，说普通话，喊话时打拼音的同胞，我却不是很想结识。我想有人看到这里会说我是汉奸，崇洋媚外——随便。你连在人家地头都要骄横跋扈，肆无忌惮地打拼音刷屏，连最起码的尊重都不懂，和你结交只会是一种痛，时间持续性的痛……

4.圣经里说：别人骂你，他没素质，你骂他你也没素质；他骂你，你还礼貌待人，你和他的层次无形中就拉开。我起HOLY-Chinese是不对，违反条约，所以我泰然地在TextBox里打上"Imholy"这个新ID。

我无意于评论作者的做法，毕竟每个人成长环境不同，价值观不同。不过，很多时候人们产生愤怒不是因为事情本身，而在于其他人对这件事情的看法。在褒贬不一的回帖声中，我看到一些可怕的东西。此文作者是一个成长在海外的华人，说白了他是一个美国人，受过美式教育，既有美式思想，又有华人的外形，他在美国受到了不公正的待遇自然想到用美国人的方式解决。不过，这样的做法并不真正代表了中国人。因为，"中华民族传统美德"是一个很复杂的概念，而且随着时代的进步也不是一成不变的（比如"三从四德"曾经是美德）。不是说一味忍让就是美德，那叫谄媚；不是说一味迁就是美德，那叫软弱。美国是一个个人英雄主义色彩很浓的国家，人们更喜欢英雄，而不是滥好人。如果说，一个人连自己民族的美德究竟为何都分不清楚，那他高呼"我爱国"、"我自豪"的时候，是不是有些可笑呢？

很多新成长起来的一代人，已经完全混淆了"中华民族传统美德"的概念，西方文化已经潜移默化地渗入了他们的骨髓，而他们对中国的传统、传统中好的东西却知之甚少。这些人并不像作者一样是成长在海外的华人，也不是"香蕉"（指后移民海外的华人，外黄内白），很可悲的是，他们是生在红旗下、长在蜜罐里的纯粹中国人。在他们眼中，"Chinese-Farmer"仅仅是打钱的虚拟人物，而不了解这个词其实来自美国人对中国农民的一本调查报告，是用来形容勤劳、朴实的褒义词；在他们眼中，"忍让"是传统美德，意味着打不还手骂不还口，殊不知中国近200年的忍让带来的是无尽羞辱，那已经成为"无能"的代名词；在他们眼中，看不起中国人的是外国人，却不明白真正看不起中国人的，其实是他们自己。

这些受过美国精神滋润的"HOLY"们，舔痔吮脓并不能让别人瞧得起你，"任其唾面而自干"现在已经成为了笑话。曾经有个美国人告诉我："那些所谓的美国绅士之所以保持礼节，并不代表他看得起你。相反，他们这样做是表示自己受过良好的教育，可以高高在上地俯视你，骨子里还是看不起你。"也许这过于片面，不过在大家准备"HOLY"一下，体现自己多么看得起自己的同时，请不要加上Chinese，OK？

类　　型：角色扮演
制　　作：Flagship Studios
发　　行：Namco
上市日期：2005年11月
推 荐 度：★★★☆



地狱之门——伦敦
Hellgate：London

■上海 erwin-NTRPG

有些人即使从此消失，也将名垂史册，但他们没有消失，他们回来了！

归来

比尔·罗伯：我们有独一无二、引人注目的游戏概念，我们组建的团队是这行最好的之一。

2003年6月30日注定是不平常的一天——暴雪娱乐公司副总裁比尔·罗伯与暴雪北方的3位创始人宣布集体离职。当年10月，在旧金山他们成立了新的游戏公司——旗舰工作室（Flagship Studios）。随后的时间里只有几张游戏原画、几次专访之类的零碎信息。我们能做什么呢，只剩下猜测和等待。

终于，在两年后的E3临近之时，这支优秀团队的第一款产品浮出水面，那就是《地狱之门——伦敦》。

后启示录

比尔·罗伯：当然，你也会想要为这个游戏创造一个有趣而完整的背景世界，但我通常首先关注的是它的可玩性。

灾难，只剩下断壁残垣，邪恶依然横行；没有了逆天的英雄，哪里是希望所在？

在两年前的一次专访时，比尔就表示新的游戏将有一个原创背景。在最初讨论到游戏背景的设定时，就有人提议使用拥有悠久历史与文化的英国首都伦敦——这个曾经是泰晤士河畔的一个小村，以后英格兰的首都，日不落帝国的下水道。这里拥有阴雨的天气、大笨钟、伦敦塔，还有诸多维多利亚式的建筑；这里曾遭受过瘟疫、大火和旷世的大轰炸，却依然屹立；这里是开膛手杰克、弹簧腿杰克、化身博士、福尔摩斯的家乡；这里自然还少不了隐秘的地下世界，罗马人留下的古老下水道和洞窟，废弃的地铁线路，有的地方甚至有专人看守，这一切都激发了游戏开发者的灵感。

《地狱之门——伦敦》以真实世界作为演绎故事的舞台。故事发生在2030年，伦敦的地狱之门开启，恶魔们自地狱涌出。在第一次对抗恶魔的战斗中人类失败了，幸存者们只能躲进地下庇护所。5年后，恶魔们依然在伦敦街头四处游荡；一些勇敢的幸存者拿起武器，离开安全的庇护所试图改变这个黑暗的世界。


在伦敦被毁的街道上轰怪物


好一群僵尸


叫你小子再尾行！


打败飞行中的敌人将是一大挑战



女性神殿骑士

随机

比尔·罗伯：如果只有一种选择，那么我会制作一款节奏明快，但是可以反复体验的游戏。

随机！世上没有人能两次跨过同一条河流！

作为《暗黑破坏神Ⅱ》主创人员的力作，“暗黑”的特性自然会被带到本作之中。比如随机性，这次我们不止能看到随机的物品系统，更有随机的地图系统。《地狱之门——伦敦》可是一款3D游戏，这与2D游戏中的随机地图可有天壤之别。为了满足这种需要，旗舰工作室开发了全新的游戏引擎。

游戏的单人模式部分将保持线性的流程，50个左右的关卡不会像《暗黑破坏神》那样一成不变。虽然不会出现多种结局，但过程中的分支剧情和任务将随机产生，每次进入游戏都将面对全新的世界，整个游戏过程充满了不确定性。你不知道下一个拐角是有个漂亮的罗莉等着你去救援，还是一群恶魔和僵尸准备把你“切”了。至于游戏中的任务，比尔·罗伯表示“我们希望游戏中的任务与故事结合起来”，在这方面它会向传统RPG靠拢。绝大多数任务都将以推进游戏发展为目的，而不是让你花时间以另一种方式获得经验和装备，所以在游戏中别希望看见“为保护避难所请为我杀死10只丑陋的僵尸”之流的任务。

第一人称视角

比尔·罗伯：“正是第一人称视角的使用，使得游戏环境在视觉感受方面更为丰富多彩。”



科技强化的火焰剑

虽然在游戏过程中，玩家将用第一人称视角来体验这个废墟中的世界。但这并不意味着第一人称就是《地狱之门——伦敦》唯一的视角，其中只有3/4的场景将使用第一人称视角。游戏会根据角色所使用武器的不同，在第一人称和第三人称之间切换。如果使用的武器为刀剑时，系统会自动切换到第三人称，以保证视觉效果和玩家的游戏效果。第一人称视角，手中有枪有刀，是不是有些FPS的味道呢？正如旗舰成立之初所表示的，这将是一款前所未有的APRG。把FPS的一些特性融入游戏中，将更加丰富RPG的可玩性。

也许你对玩CS之类的FPS缺乏天赋，担心在《地狱之门——伦敦》半天都打不中怪物。你大可放心，游戏提供了自动瞄准功能，同时也可在游戏内为自己的枪安装自动跟踪系统插件来弥补技术上的不足。

圣殿骑士

圣殿骑士是首先公布的人物，也是现在唯一公布的人物。

现在我们看到的无论是原画还是游戏画面，都是穿着盔甲、拿着刀枪的神殿骑士。他们自中世纪起就保护着世界，当恶魔再次出现时，他们将古老的神器力量和未来科技相结合，铸就强力的武器，对抗那些横行的恶魔。不过很可惜，现在我们只看到了圣殿骑士，相信随着时间的推移，我们会看到更多的人物。

现在游戏中可提升的等级上限还未公布，但随着等级的提升，人物将获得技能点，然后将其分配到不同的技能树上。这可能和《暗黑破坏神Ⅱ》中的技能树有些类似，但会比它更加复杂和精妙。

多人游戏与战网

一款不能联机的游戏不是一款好游戏。

再出色的单人游戏玩上多遍后也会让人厌倦，这时我们会需要多人游戏。本作将提供支持16甚至32人在线的多人模式，但其细节尚在确定中。比尔·罗伯透露，在多人模式中玩家“可能有机会”扮演入侵伦敦的恶魔。

此外，由于暴雪Battle.net的成功，旗舰工作室也打算推出类似的战网提供给全世界的玩家一起游戏。每个房间最多可容纳32人，而游戏难度则会随着人数的增加而提高。伦敦的地铁站将以其全貌的形式出现，在这里可以组建自己的队伍，购买和维修装备。在地面上将会有怪物和NPC，如果玩家成功搭救了处于危险中的NPC，他将可能成为你的伙伴之一。多人模式与单人模式拥有的任务一样，但更加灵活，玩家可自由选择任务，不会影响游戏的顺利进行。

此外，旗舰很可能在《地狱之门——伦敦》现有的基础上进一步扩展城市背景，例如拉弗罗伦萨、罗马、巴黎。然后利用战网将这些城市联系起来，构建成一个完整的世界体系。由此可见，他们正努力让自己的单机游戏拥有一些网络游戏的特点。至于效果如何，我们将拭目以待。

结束语

《地狱之门——伦敦》无疑将是一款划时代的ARPG，它继承了“表兄”《暗黑破坏神》的许多特质，当然它也将拥有自己的特点。不过在“暗黑”的基础上到底前进了多少，全新的随机物品系统和地图系统实际效果如何，人物和故事情节的安排将会怎样，还会有哪些人物将要公布……哦，我实在渴望了解到更多的信息。

旗舰工作室能否如同其名字一样成为游戏行业的“旗舰”，看来只有等到《地狱之门——伦敦》正式发布的那天了…… P

类　　型：动作射击
制　　作：Pandemic Studios
发　　行：Lucas Arts
上市日期：2005年11月1日
推 荐 度：★★★★☆

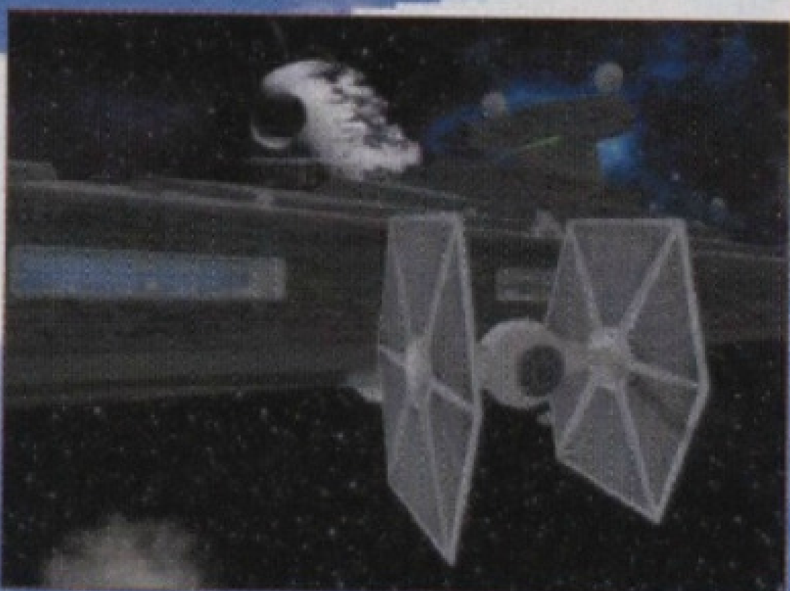


星球大战——前线II
Star Wars：Battlefront II

■重庆 PusherJS

《星球大战——前线》一代本身缺乏创新，只是一款中规中矩的《战地1942》仿制品，但挂上“星战”的金字招牌，销量就算有了保证。深明此理的Lucas打算抱住这棵摇钱树不撒手了，尽管“星战”的大银幕之旅已宣告结束，但游戏仍将一部接一部地继续出下去。作为电影后时代的第一款“星战”游戏，《星球大战——前线II》（以下简称《前线II》）究竟有哪些吸引眼球的亮点呢？


达戈巴星球——这个白兵死定了！


恩多空战——永无可能完工的二号死星


封锁突破者飞船


马萨医疗站——是来抢遗体为维德大人克隆帕德梅后宫吗？


尤塌帕星球——克隆军大战机械军

星空战场

喜欢“星战”电影可以有各种理由，有人是挥舞荧光棒子的原力教徒，有人向往万千星辰和漫天死光。这后一种人抱怨前传一、二代里没有一场像样的太空战，于是Lucas很识趣地在“星战前传III”一开场，就把分离主义的主力舰队尽数推进至共和国首都星球上空，奉献了一场绝对令人眼花缭乱的视听“盛宴”。Pandemic的人也不是傻瓜，本着与时俱进的精神，将太空战役作为《前线II》的主打牌。《前线I》里虽也能驾驶战机，但仅用于支援地面部队，作战效率很低。《前线II》大大改善了战机的操控性能，并且真正是在太空中飞行和战斗。玩家将亲身经历激动人心的科洛桑空战，乃至经典三部曲时期的雅汶战役和恩多战役。即便是对第一/三人称射击不感兴趣的模拟飞行迷，也会进入《前线II》战网重温昔日X翼战机大战钛战机的激情吧！

战斗一开始，你和队员们在己方旗舰的战机库内整装待发。每个阵营各有4种常规机型可供选择，例如帝国的是钛战机、钛拦截机、钛轰炸机、兰姆达级运输机。选择你擅长的机型，向敌军舰队进攻；灵活机动地闪避袭来的炮火，消灭沿途的所有敌方战机。主要任务目标是敌军主舰，你可


西斯黑暗君主——达斯·维德

用激光炮和鱼雷对它狂轰滥炸，但在能量护盾和合金装甲的防护下，小型战机的火力无异于隔靴挠痒。所以，除非你的战队是清一色的模拟飞行狂人，并决意要打一场艰苦卓绝的持久消耗战，否则还是把至少一半的兵力都用于登陆强攻吧。就像小强师徒在电影中那样，攻入敌舰机库内着陆，迅速荡平四周的守敌，然后一路杀奔舰桥和火炮控制室。非常遗憾的是，你只能探索有限的几个主要舱室。Pandemic坦承，他们没有时间和精力将庞大如歼星舰和死星的每层甲板、每个舱室都完整建模。消灭负隅顽抗之敌，夺取敌舰炮塔的控制权，关闭敌舰的能量护盾，破坏所有关键设备，并严防敌工程兵维修。如此，敌舰就毫无防御地完全暴露在我军舰队的密集炮火下。待其即将炸毁，赶紧冲回机库，跳上战机扬长而去，身后只剩剧烈的爆炸声和熊熊火光。千万注意：敌军也会采取相同战术，因此己方战舰内一定要留下足够兵力防守，并用工程兵及时维修遭到破坏的设备。

绝地武士

《前线Ⅰ》里的绝地和西斯，都是电脑操控的AI角色，玩家既不能扮演也没能力干掉他们，不少玩家对此大为不满。Pandemic广泛听取了玩家意见，在《前线Ⅱ》里当满足某项条件，玩家之一就可在短时间内扮演英雄。例如在攻占莱亚公主外交飞船的战斗中，帝国军只要首先清空一块区域，伴随着标志性的机械呼吸声，西斯黑暗君主达斯·维德便会隆重登场。屏幕上会出现一个进度条，显示扮演维德的剩余时间。恰如其分地操作，例如用原力扼杀义军杂碎，会得到一定的延时奖励；而遭到重创甚至死亡，则会使时间迅速减少。尽管出场时间非常有限，但强大而致命的光剑及原力技能，很可能是你主宰战局，甚至反败为胜的关键。在塔图因星球你将扮演达斯·魔追杀女王一行；在卡西克和达戈巴可扮演尤达大师上窜下跳；在尤塌帕扮演欧比旺对战4只手的鬼伏将军；在二号死星上更可扮演皇帝本人，向对手施放出狂暴的原力闪电：“力量！无限的力量！”……至于多人模式下由谁来扮演英雄，服务器可设定为抢先原则或者分数第一原则。

游戏系统

《前线Ⅱ》在保留前作的5个兵种（普通步兵、反装甲兵、驾驶/工程兵、狙击手、特色兵种）基础上，新增添了第6个兵种——指挥官。他会激励周围士兵的士气，从而提供某种能力加成。指挥官本人的战斗能力也是不容轻视的。在前作中只有死后重生时才能转换兵种，《前线Ⅱ》对此做了改进，玩家可在指挥哨所随意地切换兵种。本作的另一个显著改进是增加了全速奔跑能力。

《前线Ⅱ》总计有16张全新的地图，包括：吉奥诺西司星球（克隆战争第一仗）、科洛桑星球（太空战；绝地圣殿）、尤塌帕星球（鬼伏将军葬身之地）、卡西克星球（《前线Ⅰ》里有它，但当时电影尚未完成，所以游戏场景与电影大有出入，《前线Ⅱ》是根据电影重新制作的）、穆斯塔法星球（师徒宿命决斗的火山星球）、马萨医疗站（莱亚与卢克的诞生地）、封锁突破者号飞船（莱亚公主的外交使船）、雅汶四号卫星（太空战）、达戈巴星球（老地精隐居地）、贾巴宫殿（想看身穿性感奴隶服的莱亚公主吗？）、恩多死星（皇帝他其实就没死啊）……《前线Ⅱ》出品人Shara Miller在采访中称：死星内部是她最喜欢的地图，因为这让她实现了童年时的梦想。

与前作相似，本作的游戏系统包括单人和多人模式。单人模式又分为：剧情战役模式、银河征服模式、立即战斗模式。“剧情战役模式”着重讲述501军团的征战历史。什么？你连大名鼎鼎的501军团都不知道？它原本是全球最著名的“星战”迷Cosplay帝国军的组织，其成员分布遍及全美国和其他21个国家，后来Lucas干脆将它正式载入“星战”官方设定，算是对“星战”迷的鼓励和嘉奖吧。501军团是达斯·维德的私人精英部队，绰号“维德铁拳”（Vader's Fist），《西斯复仇》中在阿纳金的率领下血洗绝地圣殿的就是他们！“银河征服模式”具有很高的自由度和战略性，玩家可自行决定先攻击哪些星球；每占领一个星球都可获得不同的奖励，如提升士兵能力或者获得英雄的加入，而敌军也会不断地对你进行反扑。“立即战斗模式”是最简单的模式，你选择好地图和阵营，便可迅即投入一场战斗。


尤塌帕星球——欧比旺刻画得一点都不像

本作支持的联机人数比前作有了近一倍的提升，PC支持64人，XBOX支持32人，PS2支持24人，凑不够人数的就由电脑AI替补上阵。XBOX还支持2～4个玩家在同一台主机上分屏显示游戏。游戏的联机模式包括：战役模式、2种夺旗模式、猎杀模式（帝国军猎杀伊喔克族，切记兔子急了都会咬人，更何况拥有弹弓和滚木的小熊呢）……

去年秋，《前线Ⅰ》借经典三部曲套装DVD火爆之势同步上市。今年Lucas又故伎重施，11月1日同步发售《西斯复仇》DVD和《前线Ⅱ》。各位“星战”迷朋友，你们准备好钱袋了吗？

类　型：养成
制　作：GAINAX
发　行：娱乐通
上市日期：2005年秋
推 荐 度：★★★★



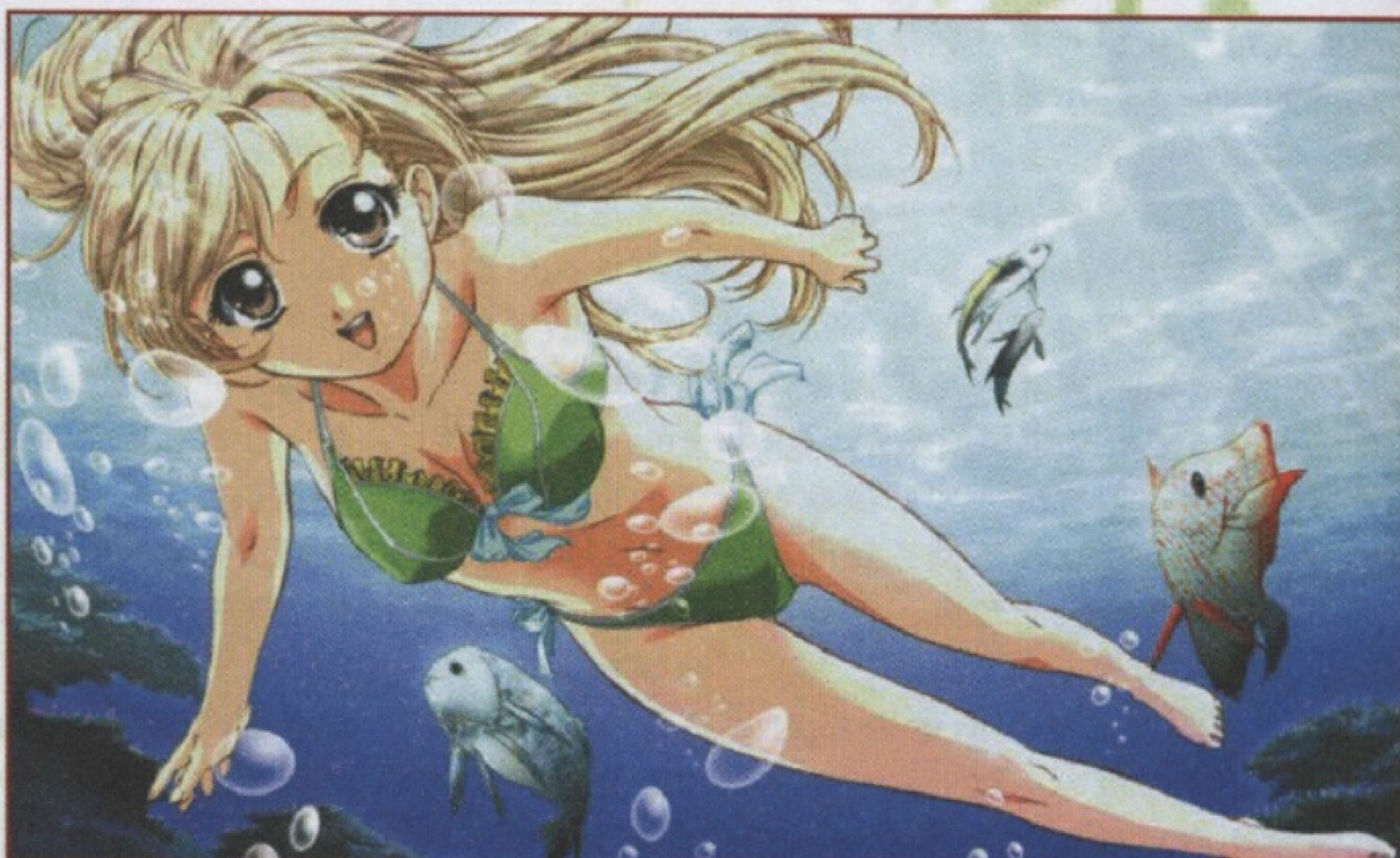












美少女梦工厂4（中文版）

PrincessMaker 4

■游侠 夜鸣猪

曾经的《美少女梦工厂3》为我们带来了无比的快乐。它让我们在虚拟世界中为人父母，去体验父母的辛苦，去体验那种望女成凤的感觉。时隔多年，《美少女梦工厂4》进入了我们的视野，就让我们一起重温那份最初的感动吧。

《美少女梦工厂4》中，我们培养的女孩是一个人类与魔族所生的混血儿，虽然有着人类的面孔，但同时也拥有着魔族的特殊能力。我们的任务就是将女孩从10岁培养到18岁。在这个过程中，女孩的各项能力都会不断提高；同时，女孩也会根据玩家的游戏方式而逐渐偏向一种或几种能力，从而致使游戏的最终结果不尽相同。游戏结局的不确定性也是此款游戏的亮点所在。在游戏过程中，女孩的外表会随着时间而变得愈发漂亮。而对于魔族的特殊能力，算得上是游戏中值得探索的元素。没有刻意增加特殊能力的指令，只有在游戏过程中，渐渐去发现这种能力，或许可很快就发现女孩的不同。但也有可能在游戏结束后，女孩的魔力都没被你发现，而只是一个平平常常的女孩。总之，魔族的能力是很神秘的，一两次的游戏过程可能无法体会出这种能力。因此，此款游戏的重复性很强。

在游戏中，为人父母的诸位玩家要对女孩进行各式各样的教育，包括：教养、武术、礼法、绘画、舞蹈等几门课程。不同的课程针对不同的能力值，而不同的能力值又会影响女孩今后的发展方向。与前作不同的是，游戏中的社会情况也会令女孩产生不同的倾向。而这种社会情况是随机的，因此，或好或坏，就要看玩家的运气了。

除了学习外，玩家还可安排女孩外出打工，共有14种职业供玩家选择。根据女孩年龄的不同，有些工作是无法胜任的。如果工作做得好，可拿到相当可观的报酬；反之，薪水会下降得很厉害。但无论工作好坏与否，都会提升女孩的相应能力。

游戏中以月为单位进行安排，在工作与学习之余，我们还要安排给女孩休息的时间，这样可降低女孩的疲劳值。

游戏的画面依旧采用2D绘制，以图片为主要游戏画面，但图片的风格与前作有很大不同。角色设计方面，则首次启用了为美少女游戏《妹妹公主》设计角色的天广直人。相信新的游戏画面风格，会令老玩家眼前一亮，而新玩家也会很快被绚丽的画面迷住。



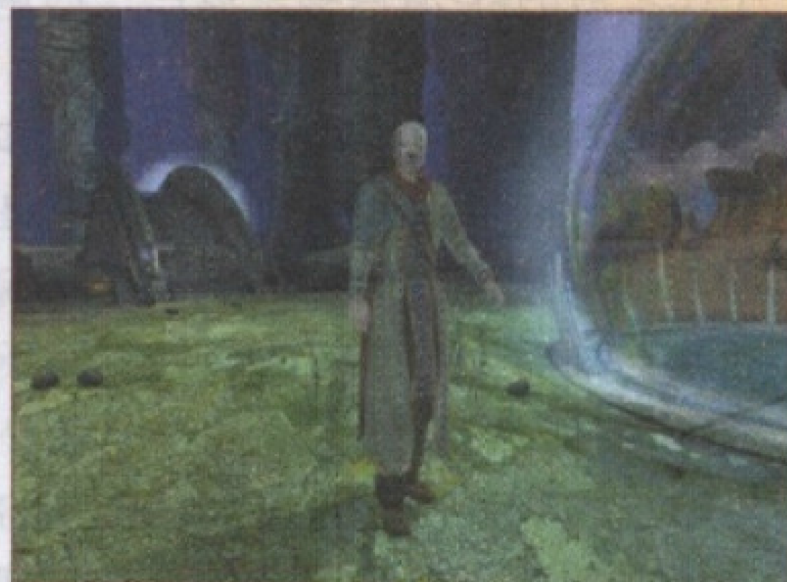
诚挚的谢幕 Myst V：End of Ages
《神秘岛V——时代的终结》试玩体验

■晶合实验室 大漠小虾

大众软件游戏测试平台
intel. ATI ASUS PHILIPS

类　型：冒险
制　作：Cyan Worlds
发　行：Ubisoft Entertainment
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
推荐度：★★★★

Ubisoft在今年早些时候公布《神秘岛V》时未免令人感到意外。这倒不是说《神秘岛IV》和《神秘岛V》相隔不到一年，显得太过商业化了一点，而是说游戏的副标题"时代的终结"（End of Ages）实在有几分轰动效应。其实，在《神秘岛III》和《神秘岛IV》相隔的4年里，Cyan Worlds也没闲着，他们把大部分精力投入到了《乌鲁——神秘岛之外的时代》（Uru：Ages Beyond Myst）的开发中。这本是款设想中的网络游戏，其结果是Ubisoft在开放了几个月的小范围测试后就宣布放弃这一计划。《乌鲁》最后靠它连续发布的几款资料片充实了单人游戏部分，然后便宣布终结。这显然给Cyan Worlds和Ubisoft带来了现实的问题，即使是最著名的冒险游戏品牌也会举步维艰呢？



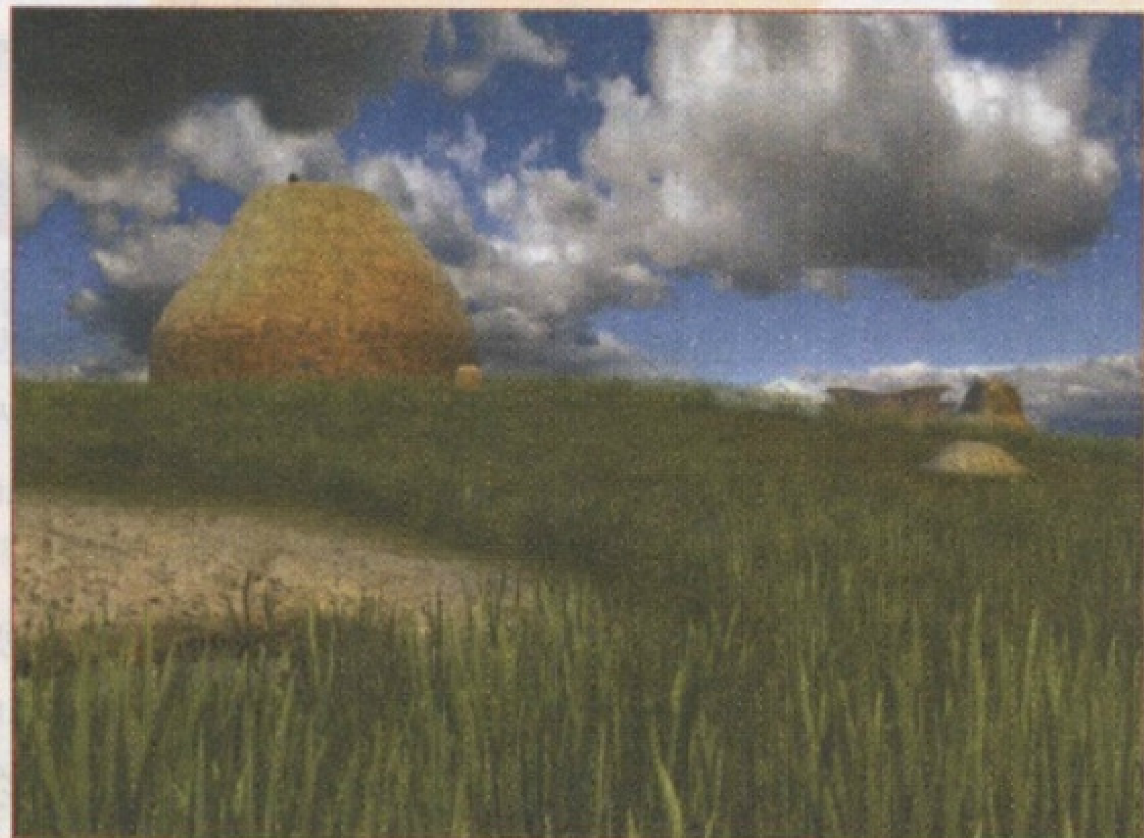
Esher出场。他的衣服皱褶和摆动都较为自然，但面部的光源处理似乎有点问题，Esher变成了一个"黑鼻头"



石板是《神秘岛V》中解谜必不可少的工具，试玩版的第一个谜题就需要在帐篷前描摹图案，然后把它扔在海边

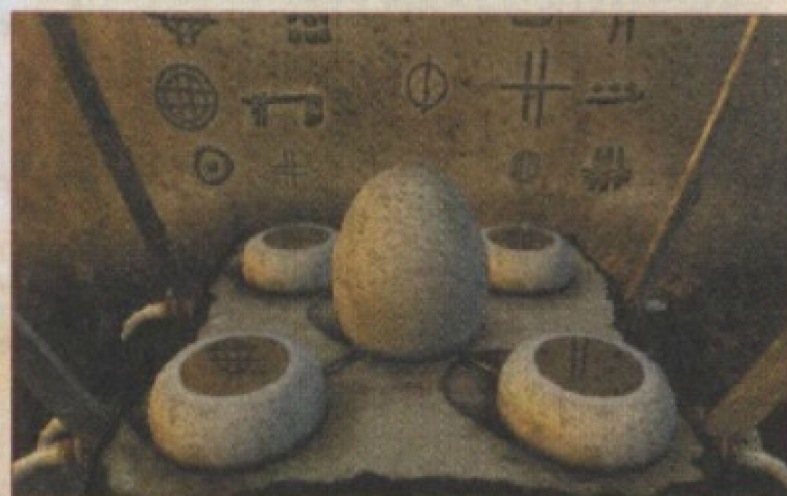
如果说这是终结，那将是最有诚意的终结

从现实的角度考虑，结束一个不太赚钱的游戏系列对大型游戏公司来说是明智的，但这并不意味着《神秘岛V》将是一个例行公事、草草收场的作品。这与"神秘岛"系列一贯喜欢创新的风格是有关联的。除了商业化痕迹明显的《真神秘岛》（Real Myst）和失败的《乌鲁》之外，"神秘岛"系列已推出的4款"正传"都进行了从引擎、图像到游戏方式的细微更新，但这种变革的步伐还是无法和《神秘岛V》决定采用3D引擎开发的"大胆举动"相比。



通过绳梯抵达岛屿高处后，更符合"神秘岛"风格的场景出现了。苍翠的、随风摇摆的草让这个场景看上去极为生动

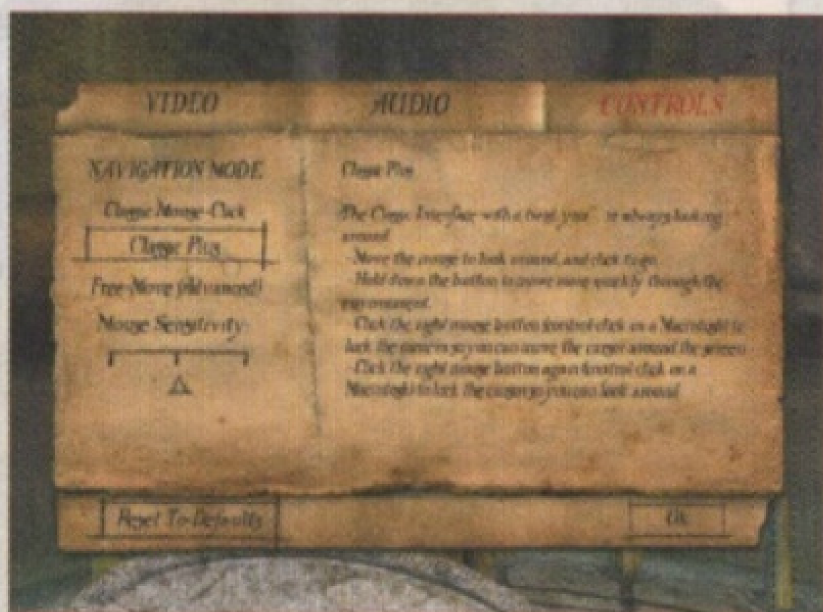
当笔者得到《神秘岛V》试玩版时，最关心的无疑是3D引擎的表现。"神秘岛"系列其实一直是3D化的弃儿，在《真神秘岛》发售的2000年，当时PC粗糙的3D表现根本无法再现"神秘岛"最令人着迷的自然奇观；《乌鲁》的败笔则和蹩脚的操作有关。但这些问题在《神秘岛V》中已不是



雨停后，可在这个位置看到后面谜题的提示。但如果选择自由移动模式，你可能无法在帐篷前看到正确符号的倒影



连接各个"时代"的中转站——"气泡"



游戏提供了比较人性化的控制方式，在某些场景，第二、三种控制方式互相切换使用，效果会更好些

问题。看到《神秘岛Ⅴ》的画面，我必须用“惊艳”两个字来形容。在Noloben“时代”，你可看到波光粼粼的水面、郁郁葱葱的草地，宏大场景的表现看上去并不比之前的2D渲染场景逊色；而诸如海浪、青草、棚屋以及连接每个“时代”的“气泡”，它们的细节表现也丝毫看不出3D游戏中普遍存在的多边形不足的遗憾，刻画得极为细腻。当然，这种细腻是有代价的。就是说，如果你有一台能完美表现《半条命2》的电脑，所有特效开到最高，那就可体验到不输于前作的精美画面；而在一台低配置电脑上，《神秘岛Ⅴ》虽然也跑得动，但无法领略到大量DX9特效渲染出的环境细节。这对于玩《神秘岛》等于看风景的玩家来说可真是当头一棒。

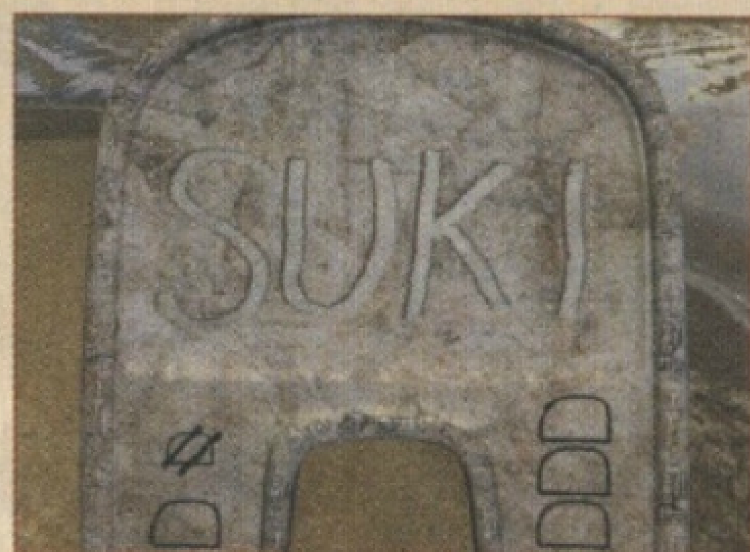
《神秘岛Ⅴ》提供了3种控制方式。一种是《神秘岛》的经典控制模式，点击鼠标左键按照固定路线前进，按住右键调整视角。另一种是在《神秘岛Ⅲ》后采用的改进型控制模式，不同点在于单击右键可在自由调整视角和手动调整视角两种方式之间切换。最后一种控制方式是3D引擎带来的“自由移动”，但这种自由移动如果仅仅用来看风景还不错，如果要解谜的话容易错过点击前进模式下提供的线索。而且对于试玩版中唯一的谜题来说，自由移动模式下谜题会变得不够严谨。


试玩版中通向海边小岛的连接被打开了

试玩版中有两次冗长的人物对话，玩家面对的将是此前“神秘岛”系列提到的Esher。他可被算作该系列到目前为止第一个3D制作的游戏人物了，因为按照系列的传统，所有登场人物都是由真人在蓝幕前表演，然后嵌入到游戏场景中的。3D引擎显然破除了这个传统。3D的Esher总体上表现不错，比如衣服下摆的卷曲、皱褶都可较为细腻地表现出来。当然，3D模型和真人表演的面部表情是有很大区别的。Esher的面部处理虽然不错，但看惯了真人演出，你还是会多少觉得这“虚拟演员”有些呆呆的。

《神秘岛Ⅴ》是“神秘岛”系列的“生父”之一Rand Miller领衔制作的。他曾经说，《神秘岛Ⅴ》采用3D引擎是要突破2D的限制，进而加入新的特效，并且带给玩家更自由的互动乐趣。这一点在试玩版中是有所体现的。考虑到这是一个系列游戏的结束，这种比之上一代完全重起炉灶的做法无疑是很有诚意的。

一半是观光客，一半是解谜者



在石板上写下与游戏相关的名词，丢在地上，也许会有意外惊喜

冒险游戏幸存到今天，有两个吸引玩家的要素：神秘事件和自然奇观。前者的代表如今年早些时候的《静物》（Still Life），后者的代表就是《神秘岛》。《神秘岛Ⅳ》甚至两者兼而有之。其实如今的冒险游戏，有没有引人入胜的谜题似乎不那么重要了，玩家参与游戏、迫切希望了解事件进展或沉醉于美丽风光、流连忘返的意义更大一些。但《神秘岛》就是神秘岛，没有刁钻的谜题是不行的。

《神秘岛》每一代的谜题其实都有所倾向性，如《神秘岛Ⅲ》就是在每一个“时代”寻找一个代表性的标记。《神秘岛Ⅴ》里，我们除了用“气泡”连接每个时代外，还多了一个解谜至关重要的道具——石板。这是一张可在其上信手涂鸦的石板，试玩版里的唯一一个谜题就需要玩家根据提示在此板上画出图案，召出这个时代的灵物——Bahro发展剧情。必须说，《神秘岛》的制作者们始终有他们独特的头脑。和一般冒险游戏拾取道具、使用道具的套路不同，《神秘岛》中的谜题虽然繁琐，但新意盎然。

这个试玩版中其实还隐藏着一些彩蛋。比如，有一个方法可以去Noloben“时代”所在岛屿之外的一个小岛，其方法是在石板上画出4个小圆围绕一个大圆的图案。和之前的解谜一样，把石板丢在海边的地上，Bahro会捡起它，然后消失。这时回到Noloben的“气泡”里，控制台的右边就出现了传送到小岛内的按钮。同理，可在石板上写下Esher、Uru、Myst等字样，也许你会有意外的发现呢。

《神秘岛Ⅴ》的试玩版给我们展示了一个新的世界，一个更自由、同时充满了灵性的世界，美丽得令人惊叹。可惜的是，这将是整个游戏系列、也可能是Cyan Worlds的绝唱。由于《乌鲁》的失败带来资金压力，《神秘岛Ⅴ》制作完成后，Cyan Worlds已经解雇了所有员工，目前只有CEO Rand Miller和总裁Tony Fryman还是公司的一员。Cyan Worlds没有选择出售，如果你不喜欢“关闭”这个字眼，至少它已经进入一种休眠状态。某种程度上，这就是他们延续梦想的方式。P

本期主推《地牢围攻Ⅱ》（Dungeon SiegeⅡ）。相对一代和换汤不换药的其资料片，2代号称采用了“改良后的引擎”，但可肯定不是采用今年E3官方所宣称的“全新引擎”。另外还有一款《神鬼寓言》（Fable the Lost Chapters），是微软从Xbox上移植过来的作品。《地牢围攻Ⅱ》的中文版在英文版推出后没过几天也出现了，相信这对那些英文水平欠佳的玩家会有所帮助，而且配音也是中文的。

■晶合实验室 fly

回归之路2
Rhem 2



类　　型：冒险解谜
制　　作：Knut Mueller
发　　行：Got Game Entertainment
上市日期：2005年8月11日
推 荐 度：80

乍看上去游戏非常粗糙，简直以为是一款Flash游戏——其实笔者判断游戏是否粗糙的第一因素就是其是否可调节分辨率。一个连分辨率都无更改的游戏，要么是移植过来的游戏机作品，要么就是画面必然粗糙的小制作产品。不过虽然本作也无法更改分辨率，但作为一款冒险解谜游戏，它做得足够成功了。或许画面粗糙一点，但是冒险解谜游戏的精髓还是在谜题设计上。本作延续上代作品的结尾，故事的舞台转移到一座地下城市，通过一系列探险最终找出这座地下城市的秘密。

宿敌
Sudeki



类　　型：角色扮演
制　　作：Climax
发　　行：Zoo Digital Publishing
上市日期：2005年8月17日
推 荐 度：85

一款移植自Xbox的作品，号称要挑战《最终幻想》系列，可惜仍然差距不小。游戏各方面都在学习或者试图超越《最终幻想》。中西文化融合的背景，机械与魔法并存的世界，动作格斗和RPG成分在游戏中交替出现……其实本作不失一款大作的水准。除了操作带有Xbox的影子，背景故事、剧情、画面、战斗方式、组合技等均属优良。只是游戏视角控制很不方便，由于同时采用第一和第三人称控制不同的角色，会造成相当大的混乱，也会出现少许的Lag，多有不便。

神鬼寓言
Fable the Lost Chapters



类　　型：角色扮演
制　　作：Lionhead Studios
发　　行：Microsoft Game Studios
上市日期：2005年8月26日
推 荐 度：90

又是微软“大爷”从Xbox移植过来的强作。画面效果惊人，堪称一流。本作由开发过《上帝也疯狂》《地下城守护者》《黑与白》的制作人Peter Molyneu亲自上阵负责。游戏颇有点《模拟人生》的意思。作为一款角色扮演游戏，没有固定的剧情和结局是其一大特色，玩家完全凭着自己的好恶在游戏世界中闯荡。随着岁月的流逝，年龄也会在玩家的外表反映出来，各种战斗后留下的痕迹也会伴随玩家终身。当然，是邪恶的魁首还是正义的化身，全凭玩家在游戏中微妙的选择。



地牢围攻Ⅱ（中/英文版）
Dungeon Siege Ⅱ







类　　型：角色扮演
制　　作：Gas Powered Games
发　　行：Microsoft Game Studios
上市日期：2005年8月11日
推 荐 度：90

本作可说是备受瞩目。难度一般，但是强化了任务部分。一些任务不做根本无法推动剧情，不能像一代那样自由闯荡了。画面更加华丽，装备效果更为绚丽，但是离笔者所期待的效果还相差甚远。看得出，制作组在一些职业的平衡性上进行了调整，至少法师系看起来不那么鸡肋了。习惯了《魔兽世界》的控制，乍一上手还真不习惯，战斗前还总要盘算着是否要等前边的战士“拉”到足够的仇恨。本作没有引起预想中的练级和联机狂潮，主要是任务系统仍然影响了联机中的进度，使得联机看起来没有什么意义。不少谜题部分设计得很有特色，需要反复研究一番。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



秘洞回声
ECHO：Secrets of the Lost Cavern

类　　型：冒险解谜
制　　作：Kheops Studio
发　　行：The Adventure Company
上市日期：2005年8月12日
推 荐 度：75



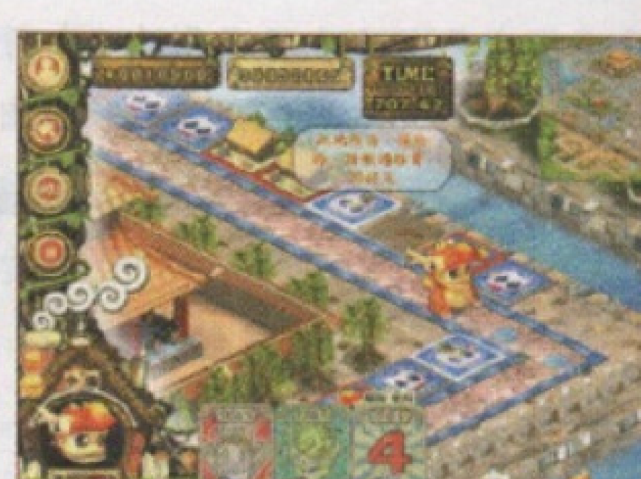
银河飞车
Powerdrome

类　　型：赛车
制　　作：Argonaut Games
发　　行：Mud Duck Productions
上市日期：2005年8月12日
推 荐 度：75



童话共和国（中文版）
Fairy Tales Carnival Chinese

类　　型：益智
制　　作：靓盒子资讯有限公司
发　　行：靓盒子资讯有限公司
上市日期：2005年8月13日
推 荐 度：65



勇者泡泡龙大富翁（中文版）
BoBo Dragon Richer Chinese

类　　型：益智
制　　作：龙爱科技
发　　行：龙爱科技
上市日期：2005年8月13日
推 荐 度：65



发明工坊2（中文版）
Inventive Workshop 2 Chinese

类　　型：益智
制　　作：工画堂
发　　行：光谱资讯
上市日期：2005年8月14日
推 荐 度：75



七宗罪
7 Sins

类　　型：角色扮演
制　　作：Monte Cristo Multimedia
发　　行：Digital Jesters
上市日期：2005年8月19日
推 荐 度：70



二战坦克指挥官
WW II Tank Commander

类　　型：策略
制　　作：Sylum Entertainment
发　　行：Merscom LLC/Got Game Entertainment
上市日期：2005年8月23日
推 荐 度：70



疯狂橄榄球2006
Madden NFL 2006

类　　型：体育
制　　作：EA Sports
发　　行：EA Sports
上市日期：2005年8月23日
推 荐 度：65



青春学园（中文版）
School Life Chinese

类　　型：恋爱
制　　作：智冠科技
发　　行：智冠科技
上市日期：2005年8月23日
推 荐 度：70



救世英雄
Advent Rising

类　　型：第三人称射击
制　　作：GlyphX Games
发　　行：Majesco Games
上市日期：2005年8月24日
推 荐 度：70



雪乐山卡西诺2006
Hoyle Casino 2006

类　　型：益智
制　　作：Sierra Entertainment
发　　行：Encore Software,Inc.
上市日期：2005年8月25日
推 荐 度：65



国际板球赛2005
International Cricket Captain Ashes Year 2005

类　　型：体育
制　　作：Codemasters
发　　行：Codemasters
上市日期：2005年8月26日
推 荐 度：65



英超足球经理2005～2006
Premier Manager 2005～2006

类　　型：策略
制　　作：Zoo Digital Publishing
发　　行：Zoo Digital Publishing
上市日期：2005年8月26日
推 荐 度：70



碇真嗣育成计画（中文版）
Eva Shinji Chinese

类　　型：养成
制　　作：GAINAX
发　　行：光谱资讯
上市日期：2005年8月28日
推 荐 度：75

挑战暗黑王座未果

——《地牢围攻Ⅱ》评论



■上海 善良的大灰狼

精品 总评 8.0

优点	易于上手的游戏操作、创新的宠物培养、方便的组队控制、完善的任务帮助、刺激的战斗砍杀、丰富的剧情任务
缺点	游戏难度较低、缺乏足够的重复挑战性、画面品质一般

制作	Gas Powered Games
发行	Microsoft
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	英文/中文
环境	Win2000/XP



喜爱即时战略游戏的玩家相信都不会忘记《横扫千军》的名字，尽管这款一度大红大紫的游戏最终未能成为即时战略游戏类型的王者，但时至今日，提及即时战略游戏史上的经典制作，《横扫千军》却依旧榜上有名。同样，当克里斯·泰勒（《横扫千军》制作人）在推出《地牢围攻》时隔3年后把《地牢围攻Ⅱ》摆在我们眼前时，虽然欧美各大游戏网站对它的评价皆属一般，但谁又能保证它不会在RPG史上留下浓重的一笔呢？

或许我们还是该先看看游戏之后，再下定论不晚。

被扣分的游戏画面

早在《地牢围攻Ⅱ》上市之前，各类游戏前瞻介绍中都把克里斯·泰勒标榜《地牢围攻Ⅱ》的整个引擎底层代码改良作为宣传的重点，换言之《地牢围攻Ⅱ》将支持DirectX 9下的一系列新的视觉特效，而这也成为众多玩家期待的重点。但不幸的是，克里斯·泰勒的吹嘘显然有些过头了，尽管在进入游戏之前，4CD的切换安装过程已经不停地提示玩家将进入的是一款名叫《地牢围攻Ⅱ》的游戏，但当真的进入游戏，启动人物角色创建时，如三流韩国3D网络游戏的人物创建画面就给了人当头一棒。幸好《地牢围攻Ⅱ》毕竟是名家出手，难看的人物创建画面之后，一段高质量的CG开场动画多少恢复了玩家继续游戏的信心。进入游戏，游戏的实际画面效果虽然未如克里斯·泰勒吹嘘一般地出色，但游戏是沿用了前作引擎，时隔3年之后仍然有这般的画面效果，实在不得不令人大为叹服引擎技术的强大。当然我们也不得不承认，游戏画面相较于其他同期游戏差距明显，并且不会随玩家硬件配置的提高有所改变，这让人有些气馁。不过看在照顾大多数低配置玩家的角度，能够用前作游戏的运行配置流畅地体验续作游戏的魅力，想毕也不是坏事。


尽管游戏的引擎源自一代，但实际游戏效果还算出色


通过给宠物喂食各种武器装备药水，可以让其获得属性提升

游戏引擎的缺憾虽然不可避免地造成了画面质量的损失，但游戏气氛的营造却未受影响。如果玩家不是对游戏画面要求太高，经常需要把视角镜头拉到最大，那么游戏画面不会成为影响玩家的问题所在。

少许创新的即时角色成长设计

《暗黑破坏神》的成功奠定了其在即时角色扮演游戏市场的王者地位，尽管《地牢围攻》等同类作品屡有创新，但论及超越《暗黑破坏神》，却无一例外地折戟而归。有了前作的经验，《地牢围攻Ⅱ》把即时角色扮演游戏的核心——战斗系统作为重点，力图再次挑战“暗黑”。

《地牢围攻Ⅱ》的操作非常简单，用鼠标右键点选敌人就可以进行攻击，按住不放就会不停地发动攻击直到敌人死亡。伴随着玩家角色的成长，在普通的攻击动作之外，玩家还可以学会各类绝招，华丽且威力巨大。得益于即时换装即时呈现的功能，相信每一个玩家都会把收集战利品作为游戏最大的乐趣，事实也的确如此。但在《地牢围攻Ⅱ》中让人特别兴奋的是，敌人身上爆出的战利品往往多到令人咋舌，金币、盔甲、药品、卷轴、属性套装、加持物品等等，以致于玩家就算牵上有3个口袋的骡子，也会为行囊如此之快装满感到头疼。说起骡子，不

能不提到本作游戏中加强的伙伴设计。游戏中根据玩家通关游戏的次数，分为新手、老手、精英3个级别，每个级别可雇佣的伙伴数量各有限制，但不同于前作中除了一头运货的骡子外就是可雇佣NPC了，《地牢围攻Ⅱ》中新加入了种类丰富的各式宠物：魔狼、元素精灵、龙等，而且透过喂养功能的存在，玩家可以把各种道具装备药品喂食给宠物，从而使其成长。与此同时，根据玩家喂食的东西不同，宠物成长升级后获得的属性加成也各不相同。但这还不是全部，通常的组队战斗，要控制多名角色往往让人手忙脚乱，但《地牢围攻Ⅱ》通过快捷键的设置，玩家既可以让队友直接模仿玩家角色行动，也可以全部交给电脑进行自动攻击，当然更能够灵活设置，让战士近战肉搏、弓箭手远距离攻击、宠物自动捡拾战利品、法师自动魔法治疗，实现小小的战术配合，不失为一种创新。


看看满仓库的各式装备，感到过瘾吗？

剧情任务不止是单人可以进行

剧情任务显然是RPG不可或缺的要素，但或许是受到即时战斗设计的冲击，越来越多的即时角色扮演游戏中，不用看任何任务介绍，一路砍杀下去就可以顺利通关游戏成了流行。但《地牢围攻Ⅱ》显然不想如此，或许是参考了《博德之门》的设计，游戏中剧情任务要素被大大加强，游戏除了主线任务之外，还有大量的支线任务，玩家必须通过完成主线任务才能推动游戏进程，因此如果不看任务介绍，就一路砍杀下去，不仅极有可能卡关，而且更会失去一些特殊道具的奖励。

尽管任务系统的加强不可避免地让人想到漫长的游戏进程，但透过中文版游戏的推出和亲身体验任务的经历，相信玩过的人很快就会喜欢上剧情任务的设计，特别是当看到任务栏内满满的任务工作全部被自己完成打钩时，那份成就可不是简单的一路砍杀可以比拟。更为重要的是，游戏剧情中众多隐藏地点的开启皆需支线任务的触发，如果错过可能会成为玩家通关后的遗憾。当然需要提醒的是，不同于其他同类游戏中支线任务往往围绕当前阶段主线任务的设置，《地牢围攻Ⅱ》第一章中的不少支线任务需要玩家进行第二章，甚至第三章主线任务之后才能全部完成，当然你也可以尝试着提前挑战一番，不过发生不幸的话可不要怪我没有事先提醒……最后需要补充的是，并不是每一个NPC都是可以完全信赖的，和真实世界一样，有时他们也会说谎和骗人，因此难以选择时，不妨先存档后再继续说。


每个关卡的关底总是不例外地会出现一个大怪物。

大多数时间，多人游戏模式只是提供给玩家进行联机对战时使用，但在《地牢围攻Ⅱ》中，想把平时宠物和NPC占据的队友位置换成真实的朋友吗？透过多人联机模式，即可实现愿望，不过或许是游戏任务日志太过于完善，对于任务的描述非常详尽，更会在小地图上用箭头标明任务前进方向，任务NPC头上也有《魔兽世界》一般用不同颜色的叹号和问号的提示，因此在对任务非常熟悉的情况下，即使和真实玩家一同进行多人剧情任务，乐趣也颇为有限，不能不说是一种遗憾。


根据人物等级和擅长技能会获得不同的游戏称号

并不完美的遗憾所在

相信所有即时角色扮演游戏玩家的最大心愿所在莫过于将自己的角色培养成天下最完美的人物，但或许秉承了不完美才是最好结局的理念，在《地牢围攻Ⅱ》中要实现完美角色的培养是不可能的。

游戏中玩家可以根据不同职业的特性对自己的角色进行技能点数分配，但由于每种职业都有12种技能，而高级技能必须使玩家职业特长属性达到一定等级之后才能学习，因此在不修改的情况下，要想把全部职业技能练满根本不可能。但更不幸的还不止如此，同样是借鉴了《博德之门》限定等级上限的设定，大部分的职业技能在20级左右便已是大师级上限，白白浪费了特殊道具的属性加成。而且让人失望的是，即使重复通关游戏，甚至于选择“精英”难度也不能解决上述问题。尽管游戏设计者通过通关一次才能进行更高难度选择的设定，希望延长游戏的重复可玩性，但只是敌人攻击加强和组队人数上限提高1人的奖励并不足以支撑玩家重复游戏的欲望。《地牢围攻Ⅱ》虽然通过对即时角色扮演游戏规则要素的整合完善和少许的创新，希望能够发起对《暗黑破坏神》王座的挑战，但在游戏重复可玩性上还是败下阵来了。

文章看到最后，或许让充满期待的部分玩家会略感失望，但《地牢围攻Ⅱ》能够在沿用前作引擎的基础上，透过对众多已然成熟完善的游戏规则，加上少许的内容创新，形成能够令人数十小时沉醉的游戏体验，显然不是又一款“Diablo too”游戏可以涵盖。如果你喜欢即时角色扮演游戏，那么《地牢围攻Ⅱ》无疑还是当下最好的选择！

夏日的最后一朵玫瑰 幻想三国誌贰

■北京 冰河

毫无疑问，RPG游戏是单机PC游戏的最后一根中流砥柱。相对强调动作快感的FPS游戏、注重建设成就感的经营、养成类游戏，以曲折的剧情取胜的RPG游戏在当下网络游戏风行的时日，凭借相对低廉的开发成本和平台要求，成为众多单机游戏爱好者还能经常享用的大餐。尽管“三角恋+多分支+养宠物+神怪宿命”的模式大家都可以背出来了，不过每次有新的RPG游戏推出，总有痴心不改的玩家第一时间抢到游戏品尝一番。至于吃完之后是抹着嘴回味称赞，还是吧唧几下就“呸”的一声，多数时间出现的还是后面的情景。没办法，这么多年的RPG游戏发展下来，有“仙剑”这个高峰在前，玩家总是希望能够再次寻找到能够媲美的经典。可是若经典能时常出现，那就不叫经典了。所以更多的时候我们只能退而求其次，只希望游戏能够在一段时间带给玩家些许快乐和感动便罢。就像电视上长盛不衰的“纪晓岚”一般，看罢、笑罢、骂罢，下次接着看。游戏，本来就是个娱人的东西。《幻想三国志贰》就是这样一款精美而可口的夏日甜点，它未必能够如“仙剑”“轩辕”那样成为经典，不过在炎热的夏日，能有这样一款作品伴随我们度过无聊的假期，也是一件好事。尽管坦白地说，在单机游戏方面我们也没有什么其他的选择了。



古洞深处光影散射效果中的雕像，非常精致

一款RPG游戏吸引玩家的直观元素，不外乎画面、音效、战斗操作、剧情设计几个方面。其中作为核心的剧情设计又占据了很大比重。下面我们就这几个方面，来看看《幻想三国志贰》是一款怎样的RPG单机游戏。

画面

有两年前的《幻想三国志》在前，玩家都认为画面自然不应该成为《幻想三国志贰》的短处，而游戏正式发布之前公布的一些画面截图和CG图片也的确让人充满了期待。不过从游戏中的表现来看，《幻想三国志贰》的画面并没有如想象中的那样精美绝伦。游戏开始的片头动画就显示出了一些问题，应龙与女魃重逢的战斗气势足够，但却象普通的视频录像一般有种不真实的颗粒感，严重糟蹋了美工人员绘制出的精美线条。直到应龙抱着女魃落入水中，画面才骤然改观，水下气泡和波动效果的充分展现使得画面一下细腻起来，人物脸上的光和影也不像初始那样生硬。可以看出动画原本是可以达到一个很高的水平，但却不知出于什么原因变得良莠不齐。游戏过程中采用的是2D和3D画面结合的做法。过场动画采用3D画面，其余时间多数采用传统2D图形。可能是出于适应不同机器配置的缘故，过场的3D动画没有采用非常大量的多边形描绘，人物的边缘线条有些生硬，幸好2D画面的部分还是体现出了美工的水平，几个重要场景的大篇幅工笔画面足以满足玩家抓图做桌面的要求。需要特别指出的是游戏采用实景画面作为远景背景，与手绘画面非常融洽地结合在一起。诸如官渡的远山丛林、幽妍岛的繁花落叶、黄泉海的粼粼波光与空旷人家，都恰到好处地营造出相应的环境气氛。虽然整体的画面表现力尚有缺憾，但瑕不掩瑜，《幻想三国志贰》的画面可以称得上是近年来国产单机RPG游戏中的上乘水准。

精品	总评 8.5
☺	游戏流程充足，2D唯美画风让人喜爱
☹	剧情设定上有生硬之处，创新未能突破一代的高度
制作	宇峻奥汀
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：7.0　画面：8.0　音效：9.0　创新：8.5　剧情：8.5

音乐

与上一代游戏不同，这一



相对精致的手绘肖像，后面的3D人物就粗糙了很多

代游戏有了自己明确的主题音乐，而且水平颇为不俗。当主题歌在游戏中最高潮的部分“奈何桥头诉衷肠”响起的时候，的确起到了相当的效果，让众多玩家流下了眼泪。繁体版在我国台湾省发售之后，已经有众多的玩家开始探询主题歌的演唱者，并谋求原声音乐的下载或者购买。其他场景的背景音乐虽然没有类似强烈的煽情效果，但也相当符合相应的场景气氛。与其他同类型的游戏不同，《幻想三国志贰》的音乐配器没有着重强调使用民乐乐器来突出古典味道，而是着力在旋律的风格上打造古典韵味。卧云榻中婉约的弦乐SOLO、地下迷宫中低沉的铜管回响，虽然没有二胡、古筝、编钟之类的乐器带来的古色古香，也充分地营造出当时应有的气氛。出色，而不抢眼，这是好的游戏音乐应该达到的水准。



告白之际的手绘图片，充分显示了美工的水平

战斗操作系统

回合制战斗是RPG类型游戏一贯采用的战斗方式，这样做的好处是玩家无须在战斗上花费太多的心血，但也就无法体会到战斗中所应有的那种紧张激烈的味道。所以《幻想三国志贰》给了玩家两个选择：回合制或者半即时制。采用半即时制进行游戏，玩家需要在相应时间内操纵角色进行战斗、恢复等行为，一旦遇到强大的敌人，就必须迅速对下一步的行动作出决断，该采用何种策略对付敌人。这样的游戏方式更加贴近真实，但RPG游戏那种“杯茶在手、一键遨游”的乐趣也就没了。显然制作者也意识到长时间的紧张战斗对于玩家的游戏感受不利，在操作中设定了诸多快捷键来辅助操作。玩家只需要事先将常用的招式、道具设定好，就可以相对轻松地进行战斗。即使如此，游戏后期面对连续的高强度战斗，也可以让玩家按键盘按到手指抽筋。不过除了战斗之外，游戏中其他的操作还是相当轻松的，玩家只需要用鼠标确定目的地，角色就可以自动寻找最便捷的路线前进，即使遇到战斗，结束后依旧可以前往原先目的地（前提是没有其他指令输入打断）。而且配合宠物的功能，使用“Ctrl+鼠标”的方式，在很多场景都可以跳跃前进，避开地图上的怪物和障碍物，着实省下了不少精力，非常体贴。而游戏中的“帝苑”设定，也给了玩家一个将无用装备和道具转化处理的高效率方式，使得从前那种“临近结尾，身上垃圾一大堆”的局面不再出现。

剧情结构

对于RPG游戏来说，剧情就是吸引玩家进行游戏的核心动力，在游戏过程中体会到一个英雄成长的悲欢离合，这也是所有玩家进行游戏之前的梦想。《幻想三国志贰》的剧情设定并没有采取那种传统的“草根英雄”的模式，虽然游戏开始看上去似乎如此，但随着剧情展开，就可以发现主角实在不是一个普通人，身上背负了宫廷、神魔的恩怨纠葛，而且还曾经是高居庙堂的皇帝。诸多矛盾集于一身，再随着他的行动辐射开来，这使得剧情有了足够多的变化可能，比传统单线制的“成长”类游戏更加富有曲折。不过这种类似古希腊“俄底普斯”悲剧的设定需要有相当的文字控制能力，才能严密完善地处理各种剧情变化的可能。显然在这方面游戏制作者尚需要进一步完善和努力。例如游戏中沈嫣开始的天真无邪和后来的阴狠恶毒，变化缺乏铺垫，游戏让人难以接受，她最后忽然的良心发现也非常牵强。韩靖在游戏的成长变化过程也是类似。除了主角楚歌，其他重要角色随着游戏的发展，性格和行为都是跳跃式发展，何后的幡然悔悟、海棠的井底复生等等。虽然相对一代，《幻想三国志贰》的游戏内容扩充了不止两倍，游戏时间也延长到了大约60小时，但如此的容量仍旧在剧情上处处显得突兀，这不能不说是个遗憾。不可否认游戏的内容策划的确是精品制作，但精品距离经典，往往就是那么几步的距离。

整体来看，《幻想三国志贰》在单机游戏惨淡的现在，是一款制作精良的作品，面对整个市场的不景气和多年发展积累下来的行业窠臼，宇峻奥汀尽全力作出了诸多创新。尽管尝试中仍旧有种种遗憾之处，但可以看到制作者认真严谨的制作用心，相信有这样的态度，他们的下一款作品必然会更上一层楼。让我们期待《幻想三国志》系列神话的延续吧。P


苦等爱人的归来，常见的悲剧性结尾

因为种种原因，家用机游戏软件市场日渐成为开发商们青睐的对象，在这个领域内占主导地位的日本开发商和他们的经典大作始终是欧美同行们追逐的目标。在这种背景下欧美厂商要想事半功倍，临摹当然是最快捷的方法，来自英国的老牌家用机游戏商Climax就选择了这条道路，他们耗时4年为微软XBOX主机制作的动作RPG《魔幻战士》于2004年推出后颇受好评。如果不知道内情几乎所有人都相信这款游戏出自日本厂商之手，因为它所散发的日式风格实在是太浓郁了。



美丽的混血儿
——评《魔幻战士》

■贵州 yago（本刊特约作者）

良	总评 7.8
优点	出色的视觉效果，对日式RPG大作模仿出了一个成功的框架
缺点	糟糕的手感，设定上走太多俗套
制作	Climax
发行	Zoo Digital
载体	DVD×1/CD×4
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Win2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：9.5　音效：8.0　创新：6.5　剧情：7.5

XBOX上的大多数欧美本色ARPG无不将龙与地下城奉为圭臬，在黑暗模糊的地宫或仿苏格兰乡村场景中，主角单枪匹马将怪物们砍得血肉横飞。可惜这些特点在《魔幻战士》中全都销声匿迹，取而代之的是完全架空的中世纪魔幻世界设定、精致卡通的角色造型、巨剑勇士外加美女法师的经典日式套路，还有很多细枝末节的东西无法用只言片语表达，但在过去20年中从任天堂FC到索尼PS2的日文RPG世界里你总能看到它们的身影。Climax的制作者们明显在竭尽全力地模仿史克威尔和卡普空，正式发售之前《魔幻战士》的市场宣传居然剑指《最终幻想》，这种挑衅味道十足的炒作很快便被玩家们抛在脑后，因为他们中的大多数人都被精美至极的图像完全震懵了。当《魔幻战士》移植PC平台后，Climax的针对性优化使这份震撼的力度又扩大了数倍。


华丽但却艰难的战斗

《魔幻战士》的背景设定完全日化，在一个名为Sudeki的虚幻世界中，Haskilia和Aklorian两国世代为敌，Haskilia王城内有一位少年泰尔在战争中失去母亲和弟弟，其父身为将军但未能保护妻儿，于是泰尔怀着对父亲的复杂情感成长为一名玩世不恭但却武艺高强的战士。这种无聊的日子一直持续到某一天敌国A的部队再次来犯，战斗中突然天空一片漆黑，显然敌人使用了极度邪恶的禁忌魔法。皇家学者埃克为此修造了四座魔法防御塔，而勇者们要做的就是寻找Sudeki世界中的四颗魔力水晶作为防御塔能源。资深PS2族的朋友们用脚也能想到，这些事情的背后多半有个大坏蛋在策划着见不得人的阴谋，后来的剧情发展也完全印证了这一思路。


美不胜收的魔幻世界

勇者泰尔首先要做的当然是招募冒险伙伴和练级攒装备了，娇美的阿丽西公主扮演了魔法师角色，异族的猫女忍者布琪充当灵巧打击型的刺客角色，最后还有一位略带点书呆子气的俊男科学家埃克，埃克的职业是现代科学家，他使用枪炮和各种能量武器进行战斗，这类配角在日式RPG中屡见不鲜。四位帅哥美女的冒险队伍正好两男两女，果然是男女搭配打怪不累，泰尔和阿丽西算是一对，布琪

和埃克虽没有恋爱关系但却有信仰上的冲突，类似矛盾用于推动剧情发展也堪称老生常谈。四位英雄的战斗技能设定也非常有趣，泰尔作为战士有多种连击剑技，布琪也有类似战斗技能，两位近战职业英雄还可以使用消耗SP点数的攻击特技重创敌人。阿丽西和埃克是远程系职业，战斗中两人使用魔杖和枪械进行FPS射击，或者使用消耗SP点数的魔法攻击敌人或治疗己方战友。这两人的普通攻击模式酷似《雷神之槌》和《毁灭战士》，尤为恶搞的是阿丽西公主使用某根魔杖射击时居然有霰弹枪音效，射击间隙中你甚至能听到上膛退弹壳的声音，也许只有这时候我们才能从这款游戏中找到一点欧美厂商的本色。四位英雄通过使用升级后的奖励点数来学习新的特技或魔法，这四人都有终极必杀技，感觉像极了当年的《最终幻想VII》，一经发动视觉效果惊天地泣鬼神，完全不亚于《最终幻想》系列的召唤兽出场镜头，其杀伤力也堪称地图屠灭兵器。



表现细腻的图像

作为动作RPG，《魔幻战士》的战斗表现可谓好坏参半。怪物们确实一点都不傻，最擅长的就是以多围少，而且动起手来毫不客气，既不擅长格挡又不爱跑位的猛男非得给玩死不可。初期战斗中就会有远程攻击系敌人出现，远近配合加上一次出来七八个战斗难度实在不小。刚开始时如果不能掌握战斗的诀窍很容易就GAME OVER，伴随着英雄生命值的提升，玩家很快会发现在战场内进行游击作战能够将英雄阵亡的危险降到最低。包括所有BOSS在内，没有一种怪物奔跑的速度能够比得过任何一位英雄，因此《魔幻战士》的战斗理所当然地变成了游击战，边跑边打敌人就会越打越少，对于像阿丽西和埃克这样的高攻击职业来说尤其如此。泰尔和布琪的那些连击技作为表演视觉效果不错，如果持续加点到攻击力上的话连击技的杀伤力相当可观，但连击技在施放过程中极易被敌人攻击打断，遭到群敌围攻时使用连击技会导致非常危险的后果。因此到中后期这两位都应全力提升生命值作为肉盾血牛，这样可以保证战斗中玩家不用劳神去关注他们的安全。不过这样一来，游戏的动作娱乐性则大打折扣，毕竟大多数的玩家都更喜欢以一挡十的感觉，但在本作中你如果真这么做下场会很悲惨。



泰尔与怪物战斗中

尽管这款游戏的很多方面都给予玩家浅显俗套的印象，但其华丽的图像在很大程度上掩盖了这些不足。游戏画面风格虽然不是仿真风格，但无论是人物模型还是室内室外场景全都做得无比精细，称其为CG画质水准绝对够格。如果玩家的显卡足够强劲，各种动态光影效果会让你对这个魔幻世界充满留恋之情。例如在清水村的海岸边你可以看到崖下碎浪拍岸，地平线远方弥漫着一层被阳光染成金黄色的霞雾，再往上是一轮占据了半个天空的巨大月亮，与之相映衬的是极具卡通风味但却毫无含糊的村庄近景，房屋、小山和森林全都采用暖系色调，不仅清晰而且搭配和谐。在这样美丽的世界中冒险的确能够令玩家心旷神怡，唯一小小的瑕疵是进入某些室内场景冒险时画面会黑得有点过分，连岔路都看不清楚，不过在游戏启动菜单中将Gamma值向左拨到最低就能解决这个问题。



控制远程职业打游击是安全取胜的诀窍

Climax大概把4年开发日程的一多半都用在了图像引擎上，因为这款游戏的操作与其完美画面相比简直不堪一提，你可以用想到的各种贬义词来评价《魔幻战士》的操控，但无论如何评价对亲身体验过的玩家都只有两个字：恼火。大多数时候玩家都以追尾第三人称视角在游戏中奔走旅行，在野外宽敞处还能左右旋转视角，但镜头拉近和拨远功能几乎形同虚设，所有这些一到狭窄处就完全失效，你根本无法通过旋转镜头来调整视角，当泰尔要拉箱子开辟通道时玩家只能如同盲人一般摸索试探。越是狭窄处镜头越容易乱跳，这就使玩家无法准确判断距离，当利用埃克的火箭背囊飞行时这种判断上的误差会直接导致角色死亡，明明看到已飞抵可供落脚的平台上空，一放手人却掉进了熊熊燃烧的岩浆。连击技本来是近战角色的一大噱头，但战斗系统却要求连击键输入得有一定时间间隔，这就意味着在群敌包围中你还必须不紧不慢地点击鼠标左右键完成连击技输入，点快了点慢了都无法施放连击，即使完成连击后你恐怕也得付出惨重代价。当玩家操纵的角色打算逃跑时，控制响应慢的缺点更是暴露无遗。因此在这种情况下操纵近战职业主持战局变得毫无意义，只有不与敌人接触的远程职业才是王道，这不能不说是一款动作RPG游戏的悲哀。

《魔幻战士》具有一款动作RPG成功所需的基本框架，但在这个华丽的基础上它并未能建起宏伟的摩天大厦，我们所看到的是拙劣的操纵和浅薄俗套的剧情。模仿日式RPG并没有错，Climax的问题在于没有把这条路走到头，如果能有更多的时间他们也许真可以创造奇迹，但就现在的情况来看，《魔幻战士》要想挑战《最终幻想》只能是痴人说梦，但考虑到它的画质足以媲美任何一款PC游戏，我们不妨将其定位为华丽的轻量级动作RPG。P





地牢围攻II

■游侠创作室
奥杰

近段时间以来，欧美RPG大作接连不断地推出，其中尤以《地牢围攻II》最受广大玩家喜爱。记得当初《地牢围攻》推出时，正好赶上“暗黑破坏神”系列游戏风潮正盛，很多仿效之作充斥市场，但大都难成气候，无法引起玩家的兴趣。倒是《地牢围攻》一经面世，便以出色的3D技术，精美的画面表现，以及简单上手的战斗系统吸引了众多玩家的目光。尽管游戏在故事剧情以及任务角色的设定上存在不少缺点，但独特的游戏风格还是受到了广大玩家的肯定。如今，《地牢围攻II》已与我们见面有一段时间了，游戏之后不难发现，游戏开发者确实在制作游戏过程中悉心听取了各方玩家的意见和建议，对游戏系统和故事情节等方面进行了改进，特别是融合了《魔兽世界》的诸多特点，使得游戏玩起来让人觉得更过瘾。（本攻略以繁体中文版游戏为准）

精品	总评 8.0
制作	Gas Powered Games
发行	Microsoft
载体	CD×4
类型	动作角色扮演
语言	英文/中文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：9.0　画面：8.0　音效：8.5　创新：7.0　剧情：7.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.3GB

很久以前，这个世界是由毁灭者萨拉莫所统治。萨拉莫有着像神一样强大的力量，这种力量来自灵魂之河，也就是从地球这一端流到另一端的地下河流。灵魂在死亡后来到这里，而灵魂的精神能量是把河流转变成魔法力量的来源。

萨拉莫与他的暗黑巫师使用高压手段来统治这个世界，虽然很多人不喜欢被萨拉莫统治，但数百年来，没有人敢质疑他的权力。直到有一天，守护神阿苏奈带领他的部族，开始探索地下魔法的秘密。萨拉莫当然无法容忍阿苏奈的行为，于是该发生的终于发生了——萨拉莫与阿苏奈开战了。两队人马最后在伤心平原交战，萨拉莫与阿苏奈终于在前线相遇了。当双方军队疯狂厮杀时，萨拉莫举起他的剑，怒吼一声挥向阿苏奈之盾。接着，一切都改变了。剑与盾都有它们自己的命运。就在撞击的那一刻，它们的时代开始了——大地迸裂开了，士兵们在惊恐的尖叫声中死去，他们的


随摩登部队登陆树精灵领地


德瑞分对摩登的行动产生怀疑

操作指南

A键：向左旋转镜头
D键：向右旋转镜头
W键：向上旋转镜头
S键：向下旋转镜头
-键：拉远镜头
=键：拉近镜头
H键：引用生命药剂
M键：引用法力药剂
I键：角色视窗
J键：探险手册
Esc键：游戏选单
1～6键：启动绝招1～6
0键：上一个绝招
9键：下一个绝招
F1～F6键：选取队伍成员1～6
G键：队伍命令：攻击模式
F键：队伍命令：同步模式
R键：重整队伍
Z键：捡起所有物品
回车键：聊天视窗



灵魂冲入大地的裂缝中，只留下战场上无数的尸体。就在那可怕的一瞬间，萨拉莫与阿苏奈的军队彻底消失了。灵魂之河充满了灵魂的奔流，最后终于再也容纳不下更多的灵魂了。河流泛滥，溢出的灵魂蔓延到地下河流的河岸上，变成了一条条的灵脉，改变了地球的平衡状态。

杀戮战场上方的星辰也开始移动——第二纪元开始了。这一千年来，一个全新的世界从灰烬中崛起。曾经仅在一条河流中流动的魔法，现在漫流在地底蜘蛛网般交错的灵脉中，任何足够勇敢或愚蠢的人，都可通过灵脉使用魔法。萨拉莫与阿苏奈的王国已是遥远的过去，现在的世界变得更混乱、更分裂且更荒凉。大家仅在自己的部族里生活、相爱及战斗，古老的生活方式几乎被完全遗忘。直到某一天，某个部族的王子重病不起。乌塔之子法帝斯在发高烧数天后，胡言乱语地说自己发生了奇怪的幻觉，并受幻觉驱使前往山区。他为了追寻那个神秘的召唤，独自在山区游荡了三个星期。当他清醒时，发现自己挥舞着一件珍贵的宝物，那是一个被认为已永远消失的东西——伟大的萨拉莫之剑。

法帝斯是如何找到萨拉莫之剑的，没有人知道，是不是萨拉莫通过法帝斯的肉体重返世界呢？当年萨拉莫与阿苏奈之间的重大冲突，会不会再度出现在这个纪元呢？

第一幕

1 葛瑞林沙滩保卫战

作为亚曼露的雇佣兵，我与好朋友精灵战士德瑞分加入了法帝斯的摩登部队，参加了攻击树精灵领地的行动。登陆之后，按照游戏屏幕上的箭头提示，一直沿着路径向前走，完成各种操作练习任务，最后穿过一个洞穴来到树精灵的神殿中。当法帝斯拿到神殿中的宝物后，他突然挥剑砍向我们，德瑞分为了救我被法帝斯杀死，而我则昏了过去。



接受女魔导士卢米拉的任务

2 战俘

支线任务提示：

1.护甲工匠的学徒（将在第四章完成）

2.卢米拉的药膏（可完成）

3.丝莉雅神殿的秘密（将第十章完成）

我从牢房中醒来，发现自己成了树精灵的囚犯。先与旁边牢房中的人交谈，再与牢房门口的卫兵交谈，然后典狱长瑟莉雅走了过来，她对摩登部队攻击树精灵神殿的行为感到非常愤怒，因此也就迁怒于我。幸好精灵恩岚出现，他请求瑟莉雅将我放出牢房。不过，我仍然是一个囚犯，活动受到限制。

既然从牢房中出来了，就要做一些任务来证明自己的价值。首先，来到综合商店，与武器工匠交谈，她让我从学徒特莉努那里拿一些磨刀石送到哨站。另外，在与特莉努交谈时，还接受了“护甲工匠的学徒”的任务，要到大会堂去找铁匠全书，帮她查看如何制作树精灵铠甲。接着，与女魔导士卢米拉交谈，接受“卢米拉的药膏”任务，答应帮助她找到四个荨麻束（这四个荨麻束既可在丛林中

宠物分析

亚兰纳大陆上一共有三个宠物店，分别贩卖各种宠物。当你购买了一只宠物后，它将占据队伍成员中的一栏。不过与队员不同，宠物不需要升级技能和更换装备，它需要的只是喂食各种物品，从而增大体形并增长力量。另外宠物将一直保持与你的角色等级持平，即便绝大部分时间将它放到客栈中，它的等级也会随着你的等级提升而提升。

刚购买了一只宠物后，你将发现它只是一个“小宝宝”。为了让它快速成长起来，在战斗中充分发挥作用，你需要给它喂食各种各样的物品。当然，你喂食的物品越珍贵稀有，宠物成长的效果就越好，比如喂食魔法物品的宠物就要比喂食普通物品的宠物成长快。另外，宠物的属性成长也与你喂食的物品种类有关。例如喂食大量的法师物品，宠物的智力就会不断提高；而喂食很多的战士武器，宠物的力量则会迅速增加。不过，宠物到底和队员不同——尽管它在某个属性方面的成长经常超过队员，比如防御或智力，但这不意味着它在战斗中的表现就好于队员，尤其是队员能装备武器、护具和珠宝，可弥补成长的不足。另外你无法控制宠物技能的发展，也就意味着不能让宠物按照你自己的意愿成长（除了可选择喂给它的物品），而且宠物只能学会一种绝招，也使得它的战斗作用受到了一定的限制。虽说如此，宠物在战斗中还是具有较大作用的，特别是在高级难度模式下进行游戏，你可拥有较多的队员栏。这时可饲养一只宠物，比如麟角神兽，它皮糙肉厚，能不断吸引敌人的大部分火力，同时你的自然魔法师不断为其补血，而其他队员攻击敌人，这样就能使激烈的战斗变得相对安全简单一些。


找到第一座摩登塔


拿到高台上的咒文

找到，也可从外面的魔法材料商人那里买到）。在离开城镇前，我先在索道前选择了罗萨尔作为伙伴，然后找到客栈，与吧台前头发斑白的酒馆顾客交谈，聊到丝莉雅神殿的诡异事件，接受“丝莉雅神殿的秘密”这个任务。然后顺着索道离开城镇，跟随卫兵来到附近的哨所，发现摩登已占领了哨所。杀死摩登，救出被囚禁的凯拉尼。这时典狱长瑟莉雅赶来，尽管看到我解救了她的部下，但她还是不信任我，并且让我去烧毁摩登在这个地区建造的高塔。不过她答应我完成任务之后，将归还给我装备和德瑞分留给我的勋章。

3 摩登塔

支线任务提示： 赫库

顺着路径向前走，找到摩登的第一座高塔。先将囚犯从木笼中放出来，接着从木笼上拿一根木棍，放在篝火上点燃，然后将高塔烧毁（附近有一个传送器，传送器旁边可找到两个符文）。继续顺着路径向前走，先后烧毁摩登的高塔。途中，遇到女人莱莲恩正在遭到赫库的攻击。与她交谈，接受“赫库”的任务（在第三座摩登塔和第四座摩登塔之间能找到隐藏的赫库洞穴。不过现在实力不足，稍后再回来找赫库算帐）。

将第四座摩登塔烧毁后，向前走一点，找到传送器。返回城镇，与瑟莉雅交谈，她同意恢复我的自由，并且让我到大会堂找塔儿要回自己的东西。现在我能进入伊露兰的所有区域了。先来到大会堂，与塔儿交谈，她看到我的伤口，确认我感染了瘟疫，必须赶快治疗，否则将传染给其他人。为此我必须前往精灵神殿寻找圣水。临行前，塔儿交给了我一个药瓶，用来盛装圣水。

4 瘟疫

支线任务提示：

1.护甲工匠的学徒（可完成）

2.蕾拉妮的悲伤（将在第三幕完成）

3.魔狼（将在第五章完成）

4.精灵神殿的秘密（可完成）

5.柯莱亚昆虫窝（将在第六章完成）

在前往精灵神殿之前，先朝着南面的宠物露台前进，找到宠物店旁边蕾拉妮居住的房子。与她交谈，得到一个任务“蕾拉妮的悲伤”，并拿到一个木偶。接着进入宠物店，与妮达交谈，不断提出问题，直到她开始谈及魔狼。这样将得到一个任务“魔狼”，妮达让我到大会堂与自然法师摩卡交谈，请他帮忙抓一只魔狼。随后从宠物店外面的斜坡走上去，与蕾安娜交谈，接受“精灵神殿的秘密”任务，她让我到精灵神殿的秘密地窖去寻找一块精灵蓝宝石。

来到大会堂，想起特莉努让我帮她查看铁匠全书，了解到制作树精灵护甲的方法，并且拿上了这里放着的另一本书。接着与魔法师罗卡交谈，他答应与我在魔狼出现的地方会合，一起抓魔狼。接下来，通过客栈（在客栈二楼与老板娘蓝妮交谈，花费500金子，可使队伍增加一个成员的位置），朝着瀑布所在平台走过去。穿过菲妮拉的房子（用木偶与菲妮拉交换精灵麦酒），乘坐升降机下去，绕到另一部升降机跟前，乘坐这部升降机上去，找到塔玛莉居住的房子。与塔玛莉交谈，她说自己害怕蜘蛛，不过如果能看到柯莱亚洞穴中虫后的头，以后就不会再害怕蜘蛛了。答应她的请求，接受了“柯莱亚昆虫窝”的任务，然后从屋中出来，拉动吊桥上拉杆将吊桥放下来，这样就不用再去绕路了。

通过传送器，来到西葛瑞琳丛林，按照罗盘上箭头的指示方向找到精灵神殿。进入精灵神殿，找到升降机，乘坐它向下走，在下面的房间中查看西侧的墙壁，找到开关，打开一间暗室。拿起绿色生命方块堆上的砖，将它放到旁边的凹槽里面，然后拉动出现的拉杆，乘坐另一部升降机向下走。在下面的房间中按动墙壁上的砖，打开另一间暗室，拿起黄色预感方块堆上的砖，将它放入打开的暗室中的凹槽里面。接着拿上暗室中红色蒙蔽方块堆上的砖，拉动出现的拉杆，乘坐升降机向下走。在下面的房间中推动砖块，打开暗室，将红色的砖放到凹槽里面。随后拿起紫色死亡方块堆上的砖，将它放到靠近箱子的凹槽中，发现新打开的秘密房间中分别有绿、红、紫三个凹槽。在每个凹槽中放入同样颜色的砖，然后拉动拉杆，找到最后一间暗室，拿到三个符文、消失的精灵蓝宝石以及一些装备（完成“精灵神殿的秘密”任务）。

乘坐升降机原路返回，顺着通道向前走，在通道尽头的房间中找到敌

职业分析

游戏中一共有四种职业，分别是战斗魔法师、自然魔法师、战士和弓箭手。如果你想让战斗简单一些，就招募一个战斗魔法师和一个战士。至于自然魔法师，他的主要魔法技能应该是朝着治疗、增益或治疗、召唤方面发展，因此对于攻击性和防御性职业来说是非常好的帮手。而弓箭手的作用相对来说就比较普通了，或许只有让他学会了初级复活术，还算能发挥一下作用。当然，这并不是说“职业歧视”，你也可选择一个弓箭手、一个自然法师以及一两个宠物组成队伍来完成游戏。不过可想而知，来回跑动时肯定要比战斗的时间长，而且死亡的次数也不会少。

每秒伤害（DPS）分析

如果想要搞清楚武器能造成多大的伤害，就必须学会计算每秒伤害（DPS）。虽然武器伤害取决于角色属性和职业等级，但你可通过比较同一个角色使用两种不同武器来计算每秒伤害。计算公式如下：

DPS={[(武器最大伤害-武器最小伤害-1)÷2]+武器最小伤害}÷攻击速度

其中，攻击速度按照如下参数规定：慢=0.9；普通=0.73；快=0.67；较快=0.625。

装备武器时最好先按照公式计算一下，这样可挑选出DPS高的武器，或者在DPS基本相同的情况下，挑选DPS虽低一点，但具有其他增益的武器。毕竟敌人死得越快，你就越安全。

人的小头目以及一些喽罗。将敌人全部消灭，进入下一个房间，将空瓶子装上这里的泉水，并拿到咒文，然后使用旁边房间中的传送器返回城镇。来到大会堂与塔儿交谈，邀请她加入队伍（需要花费1500金子，让客栈老板娘蓝妮为队伍增加一个成员的位置）。

5 树精灵流放区

支线任务提示：

1.赫库（可完成）
2.赫库续章（将在第六章完成）
3.塔儿的调查行动（可完成）
4.魔狼（可完成）
5.铁匠斐德威尔（将在第二幕第一章完成）

在开始新的冒险之前，先使用传送器来到西葛瑞琳丛林。向东走来到赫库的洞穴，杀死所有敌人。当靠近笼子时，笼中的女孩将被释放。使用传送器回到城镇，来到大会堂，与海丝拉交谈，完成“赫库”任务，同时接受“赫库续章”任务。

从大会堂出来，与附近的雅莉安娜交谈，接受“塔儿的调查行动”任务，答应她调查一个巨大的赫库怪兽。使用传送器来到北葛瑞琳丛林。顺着北面的道路走，发现赫库的营地，并且找到赫库仪式用短刃。而后回到城镇，从南门出来，顺着道路向南走，找到一个黑暗堆满骨头的洞穴。装备赫库仪式用短刃，使用它杀死怪兽，然后返回雅莉安娜那里，完成“塔儿的调查行动”。

再次从城镇南门出来，顺着道路走，找到一个小赫库营地。进入这里的废墟，移动圣杯打开一个暗室，拿到一些装备。废墟向东不远，可找到一个小洞穴，杀死里面的敌人，拿到一些物品。继续顺着道路前进，经过雷卡废墟，进入东葛瑞琳丛林。先向北走，穿过一个小洞穴，在北面找到魔法师罗卡。与其交谈，他将打开传送口。帮助罗卡杀死从裂刃口冲出来的纳瓦怪，他将驯服一只魔狼，并且将其带回宠物店。这样，当返回宠物店时，便可购买魔狼为宠物了。再次顺着道路向前走，来到一个流放地，发现这里的人都变成了怪物。救下阿苏奈学者，与其交谈，他说法帝斯拥有了萨拉莫之剑，必须找到阿苏奈之盾才能对付他，否则法帝斯将给世界带来灾难。随后，阿苏奈学者打开一条通道，让我沿着通道前进。

6 离开葛瑞琳小岛

支线任务提示：

1.赫库续章（可完成）
2.铁匠斐德威尔（将在第二幕第一章中完成）
3.柯莱亚昆虫窝（可完成）

还记得“赫库序章”的任务吗？先不要走阿苏奈学者打开的通道，顺着另一条小路走，进入小洞穴，与赫库罗恩以及赫库主教交谈，接受他们的请求，寻找并杀死假赫库主教。从小洞穴出来，朝着西葛瑞琳丛林传送器前进，并且一直向西走，找到假赫库主教。将其杀死后，返回伊露兰向海丝拉报告，完成“赫库续章”任务，然后找到赫库真主教，拿到奖励物品。

接下来，顺着阿苏奈学者打开的道路走，来到一座桥边，先不过桥，进入木桥左侧的地下避难所，在里面找铁匠斐德威尔。与其交谈，他请我帮忙寻找他的铁砧和米斯里鲁矿石。接受他的请求，向下走，进入地窖，在一间密室中找到铁砧和米斯里鲁矿石。接着再次与斐德威尔交谈，这回他说怪物们又抢走了他的铁锤。穿过怪物打开的洞口，消灭大批怪物，找到铁锤。将铁锤交还给斐德威尔，他为了表示感谢，要为我打造一件武器。不过武器要在几天后才能做好，他让我回头到亚曼露去找铁匠学徒佛多夫领取。

从避难所出来，穿过木桥，找到狭窄的洞穴。顺着洞穴向前走，出来之后，在茅屋中找到斐克斯。与其交谈，他想要加入队伍，但目前还用不上他，让他先回客栈休息。另外，在茅屋中可拿到两个咒文和一本书。继续顺着道路前进，进入柯莱亚洞穴上层，找到一个损坏的升降机（将在后面的支线任务中使用），然后从另一侧的洞口出来。接着进入柯莱亚洞穴下层，找到斐克斯的一个同伴，但他竟然变成了僵尸。将他杀死，继续向前走。在岔路口先向右走，找到柯莱


与成群的赫库喽罗战斗


下地窖帮铁匠寻找铁砧和米斯里鲁矿石



家传宝物。回到营地，朝东南方向走，找到废弃的墓窖。在墓窖里最好不要打开任何一扇门，因为这里有28级的怪物，很容易被他们杀死。与雕像交谈，给出答案（正确答案的顺序是阿苏奈、丝莉亚、艾伦迪尔、萨拉莫。如果答案是错误的，那么将出现怪物攻击），打开一扇房门。赛斯群先生的家传宝物就在这个房间中，不过里面有28级和30级的怪物看守。尽力将箱子中的宝物抢出来，然后返回赛斯群先生那里得到一个咒文作为奖励。接下来，继续按照罗盘上箭头指示的方向走，杀死第三个虔诚的斯卡石碑守护者，拿到死亡之碑。随后向北走，来到阿苏奈洞穴前。先向西走，找到预感之碑，然后进入阿苏奈洞穴。在古阿苏奈神殿中找到内密室，乘坐升降机向下走。来到底部，将四块石碑放好，拿到银镜和消失的阿苏奈神殿的地图。这时，一扇房门打开。

亚虫后将它杀死，完成“柯莱亚昆虫窝”任务。随后往回走，顺着另一条小路前进。出洞之后，找到巨大的红色水晶碎片。将其摧毁，再次遇到阿苏奈学者。与之交谈，他解释说水晶碎片并非传播瘟疫，而是暗黑巫师通过红色晶体散播亡灵侵入人体。我答应阿苏奈学者调查水晶碎片的情况，他为我打开了通向阿苏奈沙漠的传送口，让我去帮助那里的反抗军。

7 阿苏奈沙漠的秘密

支线任务提示：

1.蕾拉妮的悲伤（继续）

2.传家宝物（可完成）

从传送口离开葛瑞琳小岛，来到阿苏奈沙漠，先与营地中的队长苏瑟儿交谈，了解这里的情况，然后与士兵巴拉玛交谈，用精灵麦酒换到斯卡猫肋骨。接着使用营地西面的传送器回到伊露兰城镇，在客栈中用斯卡猫肋骨与士兵乔德汉换到丝莉亚的小雕像。另外将柯莱亚虫后的头交给瀑布那边的塔玛莉，也能得到她的奖励。

返回沙漠，穿过苏瑟儿打开的大门。顺着罗盘上箭头指示的方向走，找到一只巨大的怪兽（虔诚的斯卡石碑守护者）。先与它交谈，然后将其杀死，拿到蒙蔽之碑。接着从这里一直向西走，杀死另一个虔诚的斯卡石碑守护者，拿到生命之碑。返回拿到蒙蔽之碑的地方，打开大门，顺着斜坡走上去。进入上面的石塔，乘坐升降机向下走，在下面的房间中与赛斯群先生交谈，接受“家传宝物”任务，答应帮助他寻找

8 消失的阿苏奈圣物

穿过打开的房门，乘坐升降机向上走。从阿苏奈神殿出来，进入阿苏奈迷失之谷，然后向北走，找到一个阿苏奈洞穴。接着经过小峡谷，来到一个摆放着很多雕像的房间。将先前找到的镜子放到没有镜子的雕像上，然后让光芒通过镜子照射到旁边柱子上的石头上。这样地板将升起来，露出秘密入口。顺着楼梯向下走，进入消失的阿苏奈地窖。先拿起圣物，然后与阿苏奈先人交谈，了解到我和德瑞分都是阿苏奈人的后裔，因此消灭法帝斯是我必须完成的使命。随后，阿苏奈先人让我将圣物带到风岩要塞，此刻法帝斯的部队正在攻击那里。

9 风岩要塞

支线任务提示：

1.失踪的中队（可完成）

2.被囚禁的半巨人（可完成）

从阿苏奈先人打开的道路走出来，

来到阿苏奈悬崖上，先后穿过伊斯特鲁的洞穴和风岩隧道，进入风岩要塞。不过，风岩要塞被敌人重兵守卫，必须一路向前冲杀。从风岩要塞的东侧入口进入风岩要塞东门房，在一个房间中找到士兵巴诺斯，与他交谈，接受“失踪的中队”任务，答应帮助他寻找队友。从东门房出来，顺着西侧的小路进入西门房，找到士兵凯登，与其交谈，让他赶快与中队会合。随后沿着东门房门口的另一条路前进，穿过石桥，找到中队长塔尔斯和队长达斯里。先向西走，进入兵营，找到另一个士兵诺蓝，与他交谈，让他与中队会合。然后从兵营出来，与中队长塔尔斯交谈，他交给我一把风岩要塞外地窖的钥匙和一些其他物品。接下来向东走，使用钥匙打开外地窖。在前面的房间中拿上一个黄色预感六面体，将它放入凹槽中，接着在下一个房间将两个绿色生命六面体放入凹槽中。进入第三个房间之后，先杀死变成僵尸的副队长蓝尼克，拿到内地窖的钥匙，并将两个红色蒙蔽六面体放入凹槽，然后使用钥匙打开内地窖。

在内地窖中，先将敌人全部杀死，然后将碗（圣物）和蓝色火焰融合在一起。接着返回队长达斯里身前，与他交谈，他安排士兵将法帝斯离开时弄塌的拦路巨石炸开。随后与士兵欧莱恩尼交谈，请他释放旁边陷阱中的半巨人萨尔坦，完成“被囚禁的半巨人”任务。接下来，穿过炸开的通道，来到丝莉雅神殿前，帮助士兵杀死大批恶骸。

10 丝莉雅神殿

支线任务提示： 丝莉雅神殿的秘密（可完成）

进入丝莉雅神殿，将大厅中的敌人全部消灭，便可将圣物用在蓝色的雕像上。不过在使用圣物前，先到楼上拿到绿色生命石头，将它放到大厅地面上的绿色凹槽中，打开一个密室。进入密室，发现有红、绿、紫、黄四个凹槽以及黄色预感石碓。拿上一块黄色预感石头，放到外面的黄色凹槽中，打开第二个密室。这里有绿、黄两个凹槽。先将绿色生命石头放进凹槽，打开第三个密室，里面有红色蒙蔽石碓。再将黄色预感石头放进凹槽，打开第四个密室，里面有两个红色凹槽。将红色蒙蔽石头放进第一个凹槽中，打开第五个密室，里面有紫色死亡石碓。将红色蒙蔽石头放进第二个凹槽，打开第六个密室，里面有紫色凹槽。将紫色死亡石头放进去凹槽，打开第七个密室，里面有一个紫色凹槽。再将一个紫色死亡石头放进去，先前第一个密室中那四个颜色的凹槽如今都可放进石头了。将石头放进去，在最后打开的房间中找到很多物品，完成“丝莉雅神殿的秘密”任务。

接下来，将圣物用在雕像上，打开下一区域。顺着通道向前走，来到神殿庭院，杀死敌人头目三条巨蛇。将水晶碎片摧毁后，进入传送口，直奔亚曼露，追踪法帝斯。



在风岩要塞中与恶骸展开激战



大战三头巨蛇布鲁尼

第二幕

1 亚曼露城镇

支线任务提示：

1.泰伍莉丝坏掉的木杖（可完成）
2.黑暗仪式（将在第五章完成）
3.毒爪（可完成）
4.亚林斯传奇木杖（将在第三幕完成）
5.麟角神兽（将在第三幕完成）
6.传家宝物续章（将在第五章完成）
7.罗萨尔的清白（将在第四章完成）
8.蒂如的寻宝记（将在第三幕完成）
9.刺客的目标（将在第三幕完成）

来到亚曼露城镇，先进入魔法商店，与女法师莱桑娜交谈，得到“黑暗仪式”任务，答应她前往斐凯斯森林寻找斐凯斯狂热分子，从他们那里偷取与鬼魂交谈的知识。这样今后便可与鬼魂交谈。另外在商店的楼上可找到两本书。

来到城镇南门（这里的木桥断了），进入东面的房子，拿到迷惑之石（连提尔之石）。没想到遭到一个刺客的袭击。随后达纳德尔赶来讲明了其中原由，让我去卡拉席亚去向女魔导士法尔莉亚进一步问清楚来龙去脉，得到“刺客的目标”任务。接着来到宠物商店，与格尔隆交谈，接受“麟角神兽”任务，然后向南走，让队伍中的蒂如与寻宝家阿尔班交谈，得到另一个任务“蒂如的寻宝记”。

返回第一幕的南葛瑞琳丛林，向前走，进入雷卡废墟。乘升降机向下走，让蒂如拿着寻宝家的钥匙打开下面带着X记号的门，在里面

防护分析

尽管计算出了DPS，但有些敌人具有成千上万的血量，一时半会儿无法消灭，这时就需要考虑自己的防护了。对于防护来说，主要考虑三个方面——护甲、闪避、抗性或反射。为什么要按这个顺序来考虑呢？很简单，护甲最重要。虽说有机会闪避敌人的近身或远程攻击很不错，具有各种抗性也挺好（特别是物理伤害抗性），但当“群殴”时，你肯定被敌人打中。这时300点的伤害减去20%的抗性，你还要损失240点血。而敌人攻击四下，你有25%的闪避，也要遭到三下攻击。因此只有靠护甲提高，才能确实地降低自己受到的伤害。把你的“重装坦克”放到敌人中间，看他砍瓜切菜般地屠宰敌人，那时侯就会体验到护甲的重要性了。

找到一些金子装备和一个雷卡谜题，然后返回到亚曼露。来到传送口东北面的房子中，与战斗法师伊欧莲达交谈，接受“亚林斯传奇木杖”任务和一本书。另外在这里还能找到其他两本书。从房中出来，与外面的攸曼妮蒂交谈，得到“毒爪”任务，她所需要的材料缺口的箭头、狮鹫兽的羽毛和缟玛瑙碎片，都可在魔法商店中买到。

朝西北方向走，与房子中的泰伍莉丝交谈，得到“泰伍莉丝坏掉的木杖”任务，并在桌上拿到一本书。与“毒爪”任务一样，泰伍莉丝需要的彩虹球可在魔法商店买到。在武器和护具商人的房子中，可找到一本书。另外与铁匠学徒佛多夫交谈，可拿到第一幕中铁匠斐德威尔送给的一件武器。来到客栈，让队伍中的罗萨尔与罗蓝交谈，得到“罗萨尔的清白”的任务，然后与亚瑟拉斯交谈，得到“传家宝物续章”的任务。在吧台前可找到恩岚，但先不让他加入队伍，等到后面需要他完成一个特殊的任务时再邀请他加入，另外在楼上还可找到另一本书。接下来前往阿尔通会堂，先从里面拿到一本书，然后与长老撒尔伯交谈。他让我前去寻找芬娜拉，请她回来修补断桥，以便我能从南门出去追赶已离开的公主。



启动伊莲露小岛上的水晶柱



敌人看似凶猛，其实不堪一击

2 芬娜拉与断桥

从北门离开城镇，进入亚曼露山丘。顺着道路向前走，穿过一座木桥，找到芬娜拉。她让我替她前往伊莲露小岛启动精灵水晶柱来扑灭亚曼露的大火，以便她能抽身去修补断桥。

3 伊莲露小岛

继续顺着道路向北走，经过伊斯塔拉与伊斯特鲁神殿，进入伊莲娜小岛。先将小岛上的塔克莱克突袭者杀死，拿到水晶柱的小折射水晶，然后使用魔法桥在几座小岛上穿梭，将小折射水晶放入北面、东面、南面和西面的装置中，并让它们指向水晶柱。接着来到水晶柱所在的那块小岛上，杀死敌人，拿到大折射水晶，并且将它放到水晶柱上。这样，亚曼露的大火将被扑灭。将涌出来的敌人消灭之后，返回亚曼露，在南门与芬娜拉交谈，然后从南门出去，追赶公主。

4 皇家车队

支线任务提示：

1.受冤屈的仆人圣灵（将在第五章完成）

2.罗萨尔的清白（可完成）

3.芬娜拉的仇恨（将在第三幕完成）

顺着道路向南走，先进入西面的房子，拿到一本书，然后走进东面的房子，与艾德莱威瓦林交谈，得到“受冤屈的仆人圣灵”的任务。接着继续向南走，当道路分叉时向西转，进入淹水的洞穴。在洞穴中找到马格莱斯，与他交谈，他转身就跑，但丢下了自己房子的钥匙。从洞穴出来，顺着原路往回走，经过生命神殿，向北走一点，然后转向东，找到马格莱斯的房子。再次与他交谈，话不投机，大打出手。将其打倒后，返回客栈，与罗蓝交谈，完成“罗萨尔的清白”任务。

现在，可先安排罗萨尔到客栈休

息，然后让芬娜拉加入队伍。来到柯莱亚山谷，进入柯莱亚洞穴上层。记得先前那个损坏的升降机吗？芬娜拉能修好它。乘坐升降机向下走，进入秘密摩登要塞。打开这里的大箱子，发现摩登在岛上还建造很多摩登塔，必须将它们摧毁。首先，朝着南葛瑞琳丛林传送器走。经过雷卡废墟，来到西面那个荒弃的废墟。芬娜拉将在这里找到一个暗门。进入秘密摩登走廊，顺着通道走，找到第一座摩登塔，将它烧毁。而后，从北葛瑞琳丛林传送器出来，向北走一点。芬娜拉可打开挡路的墙壁，找到其他三座摩登塔。在最后一座摩登塔前，芬娜拉找到摩登的第二个情报站地图和壳刺怪孵化基地的地图。下一步，芬娜拉将要摧毁这两个地点，不过现在还无法到达那里。接下来，继续顺着先前的道路前进，来到莱佛斯庄园。乘坐升降机向下走，找到崔威斯尼瓦林的圣灵。可是在没有学会亡者咒文之前，我还不能与鬼魂交谈。只好先拿上这里的咒文，然后从地窖中出来。在前面的传送器跟前，我找到了受伤的车队驾驶米兰椎尔。与他交谈，得知斐凯斯抢走了艾纪斯，并躲进了前方的哨站。于是我顺着道路一路追踪下去，来到了斐凯斯森林。可是斐凯斯教徒不让我进入斐凯斯大门，我只好继续向前走，找到斐凯斯神殿。与大门旁边的斐凯斯新教徒交谈后，他们允许我进入神殿。

5 斐凯斯与死亡艾纪斯

支线任务提示：

1.受冤屈的仆人圣灵（可完成）
2.受冤屈的仆人圣灵续章（可完成）
3.黑暗咒文（可完成）
4.蒂如的寻宝记（继续）
5.家传宝物续章（可完成）

与斐凯斯先知交谈，很明显，他不想让我带走死亡艾纪斯。于是，斐凯斯先知带着艾纪斯跑开，并用魔法封住了他离开的那扇门。而我只好将大厅中的敌人全部杀死，这样才能打开那扇魔法封闭的房门。穿过打开的房门，顺着通道向前走，然后从神殿出来，进入斐凯斯森林。向南走，找到一个传送器和一个大斐凯斯洞穴。穿过这个洞穴，找到另一个传送器。在继续追赶逃跑的斐凯斯先知之前，先向南走，进入小斐凯斯牢房。在这里，斐凯斯的恶魔将被赛斯群先生放出来。将恶魔杀死，然后与赶来的亚瑟拉斯交谈，完成“传家宝物续章”任务。接着，继续顺着先前的道路走，追上逃跑的斐凯斯先知，他将再次逃跑。杀死他的仆人，进入前面的小斐凯斯洞穴。干掉冲过来的敌人，打开前面的大门，观察斐凯斯教徒们的仪式（完成“黑暗咒文”任务），然后返回城镇，与法师莱桑娜交谈，得到亡者咒文。



还记得先前那个鬼魂吗？来到南斐露塔森林中，先在魔法神坛上吟诵亡者咒文，然后进入莱佛斯庄园。与鬼魂交谈，跟随他进入另一个房间。杀死房间中的敌人，拿到庄园夫人的肖像。再次与鬼魂交谈，他将移动到下一个房间，我在那里找到一束金发。将金发交给鬼魂，继续跟着他进入第三个房间。干掉敌人，拿到烧毁的信，然后交回给鬼魂，他将我送到一个密室，拿到一些珠宝。返回亚曼露，与艾德莱威瓦林交谈，完成“受冤屈的仆人圣灵”任务。不过当我再次与鬼魂交谈时，他请求我找到使他蒙冤的人。返回伊露兰，在客栈中与莱佛斯夫人交谈，她承认是她谋杀了她的丈夫，但她还提到是她的哥哥——亚曼露的守护官卫特瑞尔策划了整个谋杀。返回亚曼露，在阿尔通会堂中找到守护官卫特瑞尔。与他交谈，然后将其杀死，让鬼魂得到安息，完成“受冤屈的仆人圣灵续章”任务。



使用死亡光束攻击敌人



打搅一下举行黑暗仪式的小斐凯斯妖师

回到先前完成“黑暗咒文”的洞穴前，向右走，穿过木桥，继续顺着道路前进。来到亚林斯峡谷之后，先找到一个传送器，然后穿过另一座木桥，找到冰冻的斐凯斯洞穴。杀死里面的敌人，让队伍中的蒂如打开箱子，找到另一个雷卡谜题。接下来继续追踪斐凯斯先知，直到将他追得无路可逃。将他干掉后，进入

前面的斐凯斯石室，杀死巨大树妖，拿到死亡艾纪斯。随后与阿苏奈学者交谈，他让我赶快去解救公主。

6 伊凡裘琳公主

支线任务提示： 雷分的诅咒（可完成）

通过传送口，来到远古花园，附近有一个冰冻的墓窖，墓窖的东南角落放着一座雕像，转动它，可在密室中找到一个咒文，然后从墓窖出来，找到当地的传送器。向东走，进入另一个冰冻的墓窖，杀死里面的敌人，找到一个勇士死亡面具。接着继续向东走，进入第三个冰冻的墓窖，找到另一个勇士死亡面具。返回传送器，从旁边的墓窖中找到第三个勇士死亡面具，然后顺着道路向西走，发现左侧有第四个冰冻的墓窖，从中找到第四个勇士死亡面具。接下来继续顺着道路向前走，找到下一个传送器。与附近的勇士雷分交谈，交出勇士死亡面具，然后答应他杀死巫妖提拉梭。

进入雷分身后的阿苏奈墓地，沿着通道一直向前走，找到南面的传送器，然后继续向南走，进入阿苏奈地下墓穴。按照死树、闭眼、睁眼和活树的顺序转动开关，启动升降机。乘坐升降机下去后，顺着通道来到岔路口。先向南走，找到死亡标志。吟诵从雷分那里得到的咒文，将房门打开。杀死里面的巫妖提拉梭和其他敌人，拿到雷分的灵魂之石，然后将石头交还给雷分，完成“雷分的诅咒”任务。接下来，从刚才的岔路口向西走，找到被暗黑巫师囚禁的公主。先将邪恶的暗黑巫师干掉，然后与公主交谈，她将提出加入队伍。不过目前还不需要她，因此先让她返回客栈待命。



杀死疯子亚林斯

7 雪溪城堡包围战

支线任务提示：

1.亚林斯传奇木杖（可完成）

2.疯子亚林斯（可完成）

3.伊凡裘琳的错误决定（可完成）

从北面的房门离开，乘坐升降机向上走。穿过几个大厅之后来到外面的雪溪山谷。顺着道路向前走，经过一个传送器，找到魔法神坛。吟诵亡者咒文，然后往回走，转过石塔，顺着台阶向下走，找到升降机。乘坐升降机下去，与古代精灵宝物室的守卫交谈，打开箱子，找到亚林斯传奇木杖的一部分。接着使用传送器来到阿苏奈悬崖，从西阿苏奈悬崖传送器向东走，进入伊斯特鲁洞穴，然后向南转，顺着楼梯向上走，找到魔法神坛。吟诵亡者咒文，然后往回走，乘坐升降机下去（开关在台阶上），在古代精灵圣物室与鬼魂交谈，找到传奇木杖的第二部分。随后回到亚曼露，通过传送器来到亚曼露山丘。从这里向北走，找到魔法神坛，吟诵亡者咒文，然后继续向北走。过桥之后向西走，直到发现洞穴。不要进入，转头向东走，从一条小路下去，找到升降机。乘坐升降机向下走，与下面的鬼魂交谈，得到传奇木杖的最后一部分。返回亚曼露的伊欧莲达那里，完成“亚林斯传奇木杖”任务，并且得到亚林斯传奇木杖。

让队伍中的某个队员装备传奇木杖（芬娜拉适合），来到阿苏奈迷失之谷的传送器。一直向东走，乘坐升降机（按钮是隐藏的）下到消失的精灵废墟。穿过很多密室，找到精灵牢房。将亚林斯放出来后，点燃牢房对面通道中的灯，打开一个房间，从中找到一个木桶（神秘套件中的一个）。随后传送到伊莲露小岛，在伊斯塔拉与伊斯特鲁神殿中找到亚林斯，杀死他完成“疯子亚林斯”任务。接下来让伊娃加入队伍，带着她来到被破坏的车队前（南斐露塔森林南半边），与受伤的驾驶米



兰椎尔交谈，然后来到亚林斯峡谷西侧。从这里向西走，进入一个斐凯斯洞穴。与洞穴深处一扇门边的教徒交谈后，冲进去杀死敌人，拿到钥匙，救出牢房中的士兵。接着离开洞穴，向东走，在传送器的东面，是另一个大斐凯斯洞穴。救出里面的士兵，然后来到亚林斯峡谷东侧。返身向西走，然后向北转，找到第三个大斐凯斯洞穴，救出关押在这里的士兵杰西克。

现在，回到雪溪山谷的道路上。一直向南走，进入雪溪丘陵，然后既可顺着道路，也可穿过洞穴来到雪溪山脉中。朝着雪溪城堡的方向走，从仆人入口进入雪溪城堡仆人住处。先从两侧的房间中拿到装备物品，然后顺着楼梯向上走，穿过横梁，乘坐升降机来到仆人的起居室。接着进入王座室，在王座下面拿到钥匙。杀死守卫魔像后，进入东面的房门，顺着通道找到升降机，向上来到雪溪城堡庭院。杀死庭院中的摩登后，进入正前方的雪溪城堡餐厅，用丝莉雅小雕像与士兵契尔曼换取叉在长毛上的摩登头颅，然后出来与指挥官交谈。

8 雪溪城堡包围战续章

进入东面的塔楼，寻路一直向上走。来到雪溪城堡内堡垒上，杀死投掷石头的布拉尔，然后乘坐升降机下去，与指挥官交谈，这时摩登打破城堡大门冲杀进来。将他们全部干掉，再次与指挥官交谈，他让我去消灭空中盘旋的塔龙。乘坐刚才的升降机回到雪溪城堡内堡垒上，向南走，使用“大弹弓”将塔龙干掉，然后向指挥官报告。没想到指挥官和其他士兵被水晶幽魂侵袭，都变成了僵尸。迫不得已，将他们全部干掉，然后向东走，进入城堡拿到蒙蔽艾纪斯。接着从楼上的房门出去，塔龙将再次出现。将它干掉之后，与阿苏奈学者交谈，他将打开前往卡拉席雅的传送门。

第三幕

1 恢复卡拉席雅的供水

支线任务提示：

1.矮人采矿之歌（将在第五章完成）
2.亚兰纳全史（将在第二章完成）
3.消失的梭轮尼斯珠宝（可完成）
4.传奇的亚格拉斯权杖（将在第二章完成）
5.法师的学徒（将在第二章完成）
6.刺客的目标（继续）
7.麟角神兽（可完成）
8.卡拉席雅魔法核心（将在第二章完成）
9.亚曼露竞技场（可完成）
10.蒂如的寻宝记（可完成）

来到卡拉席雅，在大会堂中先与卡拉席雅王交谈，然后与门口的史学家李昂蒂娜交谈，得到“矮人采矿之歌”任务。接着来到酒馆，与强者卡特斯交谈，与他约好前去捕捉麟角神兽。随后与冒险家卡菲尔交谈，得到“消失的梭轮尼斯珠宝”任务。进入魔法商店，与法师博丹交谈得到“法师的学徒”任务，然后与女魔导士法尔莉雅交谈，了解到如何发现刺客的诀窍。从传送器一直向东走，进入东门左侧的房子，拿到一本书，然后与房子外面的拜莎巴交谈，得到“传奇的亚格拉斯权杖”任务。接着，进入北面隔壁的房子，拿到另一本书，然后顺着东面的台阶上去，进入北面的房子，与学者特尔奎交谈得到“亚兰纳全史”任务。

在卡拉席雅城镇北面可找到自然法师娜拉，与她交谈，得到“卡拉席雅魔法核心”任务。要想完成这个任务，首先要来到丝莉雅神殿，从传送器向西走，然后向北转。在魔法神坛旁边转动雕像找到土之洞穴。站在黄色标记上，装备灵魂木杖，吟诵神秘咒文Acresso Arcanum，完成第一部分灌输。接着来到阿苏奈迷失之谷，从传送器向南走，经过魔法神坛之后再往南走一点，找到火之洞穴。在这里完成灵魂木杖的第二部分灌输。而后来到雪溪城堡仆人起居室传送器。从这里朝着西北方向走，穿过王座室，向上来到雪溪城堡仆人的住处。过了横梁之后向北走，找到霜之洞穴，完成灵魂木杖的第三部分灌输。接下来，来到亚曼露，在客栈中与冒险家泰伊丝交谈，询问有关传奇的亚格拉斯权杖相关情况。随后来到雪溪丘陵，向西走，进入雪溪石室。在一扇木头大门前使用泰伊丝的钥匙将门打开，从里面拿到石碑碎片，并将它交回给泰伊丝。接着来到阿苏奈迷失之谷。顺着道路朝着西南方向走，进入阿苏奈洞穴。经过小峡谷之后，在下一个洞穴中找到断桥，按动旁边的按钮将断桥连接好，然后乘坐升降机下到亚格拉斯之墓，与守护者马真特斯交谈完成“传奇的亚格拉斯权杖”任务。

再次返回亚曼露，与客栈中的酒保德鲁文交谈。买一杯酒，拒绝承认自己是他故事中所说的人，然后乘坐



在亚曼露竞技场进行10个回合的比试

他身后的升降机下去，进入亚曼露下的地窖。与另一个酒保特瑞斯塔交谈后，再次乘坐升降机一路向下走，来到亚曼露竞技场。与迪斯赛交谈，从他这里购买启动器，然后开始连续10个回合的挑战。如果10个回合全部胜利，那么将在最后一个奖励房间中开启密室，拿到神秘套件中的神秘传送器。另外，还能从迪斯赛这里购买宠物光明水仙。



神秘的蘑菇环需要恩岚来调查

回到卡拉席雅，从北门出去，进入北伤心平原。顺着道路向前走，找到传送器，发现这里有一个岔路口，分别通向东面和北面。在传送器的西南侧有一座石塔，塔对面是一部升降机。按动隐藏的按钮，乘坐升降机下到毁坏的废墟，找到寻宝家葛瑞斯。用精灵圣水（在亚曼露南面的房子里，用叉在长毛上的摩登头颅从亚拉瑞尔手中换得）换取他的阿加兰遗物，然后回到卡拉席雅，在西北角与纳勒斯交谈，用阿加兰遗物换到一束鸟身女妖的羽毛。接着来到亚曼露北面的房子，找到造箭者伊瑟兰妮，用鸟身女妖的羽毛换得亚曼露兰花。最后将兰花带给伊露兰的蕾拉妮，完成“蕾拉妮的悲伤”任务。

回到先前的岔路口，向东走，找到一座石塔。乘坐升降机下去，在神秘的地窖中先消灭一拨敌人，然后来到一个谜题前。这里有五根柱子，按照东、东南、中央、西南、北、中央、东、北、东南的顺序推动柱子，可让光芒在地面上无重复路线地组成一个图案（如果走错了，推动中间的雕像重新开始），从而打开暗室，拿到梭轮尼斯的银戒指。接着来到第二个谜题前，这里有九根柱子，按照最南、西南、西北、北、中央、东北、东、东南、南、东、中央、西南、西、西北的顺序推动柱子，让光芒组成图案，打开暗室，拿到梭轮尼斯的金戒指。然后将宝物带回给卡拉席雅的卡菲尔，完成“消失的梭轮尼斯珠宝”任务。

接下来，从石塔继续向东走，进入魔法绿洲。让蒂如打开锁着的大门，找到里面的宝箱，完成“蒂如的寻宝记”任务。回到北伤心平原传送器，朝东北方向走，找到卡特斯的裂口地点。在他召唤麟角神兽时，消灭从传送口出来的怪兽，帮助他抓到麟角神兽，然后返回亚曼露宠物店，就可购买麟角神兽作为宠物了（完成“麟角神兽”任务）。

现在，从北伤心平原传送器向北走，来到水教堂前，杀死怪物亢斯，进入水教堂庭院，按动墙壁上的按钮，恢复卡拉席雅的水源。而后，使用传送器返回卡拉席雅，向卡拉席雅王报告。

2 摩登首领

支线任务提示：

1.卡拉席雅魔法核心（可完成）
2.萨尔坦的猜疑（可完成）
3.恩岚的幻觉（可完成）
4.法师的学徒（可完成）
5.芬娜拉的仇恨（继续）
6.摩登骑士（可完成）

从卡拉席雅东城门出来，进入东伤心平原。朝着达尔鲁方向前进，路上查看道路的北侧地区，找到卡拉席雅魔法核心，将其打碎，完成“卡拉席雅魔法核心”任务。接着继续向东走，在魔法神坛附近找到一个神秘的洞穴。进入洞穴，如果队伍中有萨尔坦，并且先前在卡拉席雅的客栈中与酒鬼费尔坦交谈过，那么他将直接杀死这里的士兵奥斯利卡。不过由于萨尔坦的莽撞，他错杀了奥斯利卡，因此要将功补过，去解救摩登军械库中被关押的士兵。

继续顺着道路向前走，来到欧凯恩废墟地区。如果队伍中带着恩岚，那么就去地区入口的西北面找到蘑菇环，扳动其中一个蘑菇，启动升降机向下来到蒙蔽神殿，然后转动神殿中的雕像。另外，在东葛瑞琳丛林传送器和南葛瑞琳丛林传送器之间，南斐露塔森林（北半边）传送器所在的位置，远古花园传送器（南半边）的北面，也各有一个蘑菇环，下面分别是生


清理卡拉席雅城中的摩登部队

命神殿、预感神殿和死亡神殿。转动里面的雕像，将打开一个传送口，到达另一座神殿，可从箱子中拿到不错的装备（完成“恩岚的幻觉”任务）。另外在四座神殿中，分别可拿到四本书，加上先前拿到的书，凑齐20卷，交给卡拉席雅的学者特尔奎，完成“亚兰纳全史”任务。

接下来，从欧凯恩废墟传送器向北走，路上转向西面，可找到摩登军械库，萨尔坦将打破军械库的大门，救出里面被囚禁的士兵，然后返回神秘的洞穴，与欧莱恩尼交谈，完成“萨尔坦的猜疑”任务。而后继续朝着达尔鲁前进，在城外干枯的护城河中向西走，进入古代废墟。在里面转动雕像，让光束通过镜子照到北面的房门，找到法师学徒德瑞克学徒。与其交谈，得知法师博丹偷偷卖给摩登魔法物品。返回卡拉席雅，质问博丹，然后将其杀死。再次与德瑞克交谈，完成“法师的学徒”任务。

来到达尔鲁，发现这里分为剑区、十字弓区、长矛区、盾牌区和首领区。如果队伍中带着芬娜拉，那么先沿着东侧通道进入硬壳刺怪孵化地，消灭这里的敌人，完成任务的一部分。接着先后杀死广场上的城市副队长、剑区的城市副队长、十字弓区的城市副队长，分别拿到剑区钥匙、十字弓区钥匙和长矛区钥匙。另外在长矛区，先杀死城市副队长，得到首领区钥匙，然后找到一部升降机，进入达尔鲁下的地窖。杀死下面的第二个副队长，拿到盾牌区的钥匙。然后来到盾牌区，沿着台阶向下进入一个小凹地，在一些杂草后面找到一个开关。按动开关，来到达尔鲁外面的护城河中。顺着干涸的河床向东走，找到摩登骑士诺尔戴克斯和奈力欧克。与他们交谈，帮助他们从达尔鲁的长矛区、十字弓区和盾牌区的补给室中拿回他们的物品，他们将打破旁边的一面墙壁，从里面的宝箱中拿到一些不错的物品（完成“摩登骑士”任务）。接下来进入北面的首领区，杀死摩登队长，然后返回卡拉席雅。

3 卡拉席雅反抗行动

先与卡拉席雅王交谈，然后开始消灭城镇中的摩登。将城镇中的摩登全部干掉后，再次与卡拉席雅王和特路斯交谈，得到预感之艾纪斯。

4 卡达瑞矿场

支线任务提示：芬娜拉的仇恨（可完成）

通过传送器来到南卡达瑞沙漠。先不要进入矿场，顺着矿场北面的路向前走。来到沙漠北部之后，乘坐传送器旁边的升降机下去，找到大型摩登情报站，然后将其摧毁，完成“芬娜拉的仇恨”任务。接着来到矿场跟前，先后破坏四座雕像，关闭矿场入口的魔法力场，然后乘坐升降机来到卡达瑞矿场上层。

5 卡达瑞矿场续章

支线任务提示：

1.矮人采矿之歌（可完成）

2.艾克斯的复仇（可完成）

3.刺客的目标（可完成）

进入矿场之后，顺着西侧的通道向上走，来到最南侧的房间（距离楼梯最近）。扳动墙壁上的拉杆，打开暗室，拿到矮人的米斯里鲁戒指。将戒指带回卡拉席雅，交给女魔导士法尔莉亚，她送给我一个矮人的米斯里鲁预感之戒。带着新戒指来到客栈，在楼上的房间中与商人肯维尔交谈。这时刺客鲁恩突然出现，将他杀死后，完成“刺客的目标”任务。接下来顺着通道一直向东走，先后扳动通道上的拉杆，打开下一个区域。当扳动第四个拉杆之后，探索通道北面的区域，在一个房间中找到矮人采矿之歌关于银矿的段落。接着继续向前走，找到传送器。在传送器北面的房间中拿到矮人采矿之歌关于铁矿的段落。而后继续往东走，找到最后一个开关。扳动开关，让装满炸药的矿车冲向水晶，将其炸毁，打开通向卡达瑞矿场下层的通道。另外在这个地区南侧一面暗墙后面可找到矮人采矿之歌关于金矿的段落。接下来探索水晶南面的地区，乘坐升降机下到爆炸点，向北走进入卡达瑞矿场下层。在岔路口，如果队伍中带着艾克斯，那么先向东走，他将打开封闭的大门，在下一个地区使用装满炸药的矿车，先后炸毁三个水晶碎片，完成“艾克斯的复仇”任务。而后沿着通道向北走，乘坐升降机来到暗黑巫师峰。杀死三个暗黑巫师，拿到生命艾纪斯，然后将艾纪斯带回到卡拉席雅王那里。

6 阿加兰试炼场

回到卡拉席雅，发现卡拉席雅王已被顾问凯纳斯谋害。先将凯纳斯杀死，拿到卡拉席雅水晶，然后来到广场的喷泉前。转动喷泉旁边的雕像，乘坐升降机向下来到卡拉席雅地下的古老阶梯，进入卡拉席雅地下的古老密室，与阿苏奈先人交谈，开始进行阿加兰试炼。

首先，顺着阿苏奈先人西侧的狭长通道找到水路，打开水门和闸


除掉谋害卡拉席雅王的顾问凯纳斯


杀死刺客鲁恩



找到阿加兰巨人领袖艾伦迪尔



穷凶极恶的夸特制造者

口，放出流水。接着从附近的通道向北走，找到另一条水路。先打开这里的水门和一道闸口，然后来到水路上方的平台上，这里有三个控制器，按动中间和右侧控制器按钮，打开下面的小隔断房间。进入最后打开的小隔断房间，按动这里的控制器按钮，打开通向另一道闸口的通路。走过去，扳动闸口，让水流出去。接下来找到南面的水路，这里与上一个水路一样，也有两个闸门不能直接打开。先把能打开的闸门打开，然后来到上一层平台上，这里有两个控制器，而下面的四个小隔断房间中，每个房间也都有一个控制器。先按平台上的两个控制器，然后走下去，按下面四个房间中最西南端房间中的控制器，这样就能打开另两个闸口，让水流出去。再到西南面的房间，按动这里的控制器，然后按西北房间中的控制器开启一个闸口。接着来到西南面的房间，按下控制器，然后返回东南面房间，也按下控制器。随后离开这个房间，返回东面那个有两个控制器的平台，升起最右侧的按钮，打开北面通向闸口的路。然后返回西南面的房间，升起按钮，顺着新打开的路去开启两个闸口和水门，最后返回阿苏奈先人所在的通道。此时缺少的四块地板已被水流托起来。顺着通道向前走，使用传送口前往阿加兰。

7 阿加兰巨人

来到阿加兰山顶，与大殿中的阿加兰巨人领袖艾伦迪尔交谈，让他们将盾牌重新做好，然后通过传送门，前往萨拉莫角。

8 萨拉莫角

支线任务提示： 亚兰纳圣灵（可完成）

进入萨拉莫角之后，顺着通道向前走，找到一个木头升降机。乘坐升降机向下走，点击阿加兰圣碑，可在30秒内变成无敌状态，然后乘坐西北面的另一部升降机向上走。找到传送器后，从传送器旁边的房门出去，过桥，消灭前面小房间中大批敌人。这里有三扇门。穿过东面的房门，顺着楼梯向上走，来到室外地区（这里能找到最后一个鬼魂，交谈之后完成“亚兰纳圣灵”任务），然后向南走转回室内地区，沿着通道一直找到另一个传送器。继续向前走，进入大法师密室，将其杀死，然后穿过打开的房门。

提示：“亚兰纳圣灵”的任务要求与整个亚兰纳大陆上的18个圣灵对话，这18个圣灵分别位于以下地方。

1.阿苏奈迷失之谷的开始处，靠近从阿苏奈神殿过来的地方。

2.赫库的洞穴内。

3.西葛瑞琳传送器的西侧。

4.从柯莱亚山谷传送器向东走，穿过柯莱亚洞穴下层，在海边找到。

5.伊露兰的瀑布地区。

6.从丝莉雅神殿传送器向西走，然后向北转，找到魔法神坛。这里有一个秘密地区，可找到鬼魂。

7.第二个摩登塔附近的洞穴中。

8.雪溪城堡仆人的起居室中，靠



与法帝斯的暗黑大法师展开决斗



近霜之洞穴。

9.斐凯斯石室内。

10.亚曼露客栈二楼。

11.亚曼露城镇中，泰伍利丝房子后面的地下室中。

12.阿苏奈墓地中。

13.东伤心平原传送器的东面。

14.卡拉席雅城镇西南角。

15.卡达瑞矿场上层（东）传送器的北面。

16.达尔鲁广场东南角。

17.卡拉席雅地下的古老密室。

18.萨拉莫角第一个传送器附近。

在这些圣灵附近都有魔法神坛，可吟诵亡者咒文，从而与鬼魂进行交谈。

9 最后一段爬坡路程

顺着山道向上走，一路冲杀到法帝斯神殿，与法帝斯展开最终决战。与法帝斯的战斗分为三个阶段，首先使用神殿中的萨拉莫之眼击中法帝斯三次，将其打倒，否则无法对其造成直接伤害，然后阿苏奈学者出现，露出本来面目。原来他也是一个暗黑巫师，唆使法帝斯进行疯狂的行动，而法帝斯只不过和我一样，也是他利用的棋子。接着暗黑巫师让我们相互残杀，进入与法帝斯战斗的第二阶段，可对其造成直接伤害。在战斗过程中，每当法帝斯的生命值减少1/3，他都会召唤夸特爪牙帮忙。经过一番激战，将法帝斯的生命值打到只剩一点时，他再次成为无敌状态，必须使用萨拉莫之眼对其造成致命一击。最后，胸前被萨拉莫之眼打了一个大窟窿的法帝斯倒下了，而亚兰纳大陆终于又恢复了往日的和平与安宁。

隐藏关

同前作一样，《地牢围攻II》中也设置了隐藏关。不过，需要收集齐以下四样东西才能进入。

1.神秘的咒文：在游戏过程中偶尔会出现名为？？？的100级小偷。如果在10秒内能将其杀死，那么就有机会得到神秘的咒文。

2.神秘的水桶：在精灵废墟的暗室中找到。

3.神秘的传送器：完成"亚曼露竞技场"任务之后，在最后一个奖励房间的暗室中找到。

4.神秘魔法书：完成"亚兰纳全史"任务之后，再次与学者特尔奎交谈得到。由于20卷亚兰纳全史比较难找全，下面列出每卷书的位置。

第一卷：雪溪城堡仆人起居室；第二卷：斐凯斯神殿；第三卷：亚曼露城镇亚拉瑞尔的房子；第四卷：亚曼露城镇阿尔通会堂；第五卷：亚曼露城镇泰伍利丝的房子；第六卷：东葛瑞琳丛林，艾克斯所在的茅屋；第七卷：风岩要塞西门房；第八卷：丝莉雅神殿；第九卷：丝莉雅神殿；第十卷：亚曼露城镇伊欧莲达的房子；第十一卷：亚曼露城镇伊欧莲达的房间旁边；第十二卷：亚曼露魔法商店；第十三卷：亚曼露客栈；第十四卷：亚曼露城镇靠近伊欧莲达房子的地方；第十五卷：亚曼露魔法商店；第十六卷：柯莱亚地区；第十七卷～第二十卷："恩岚的幻觉"任务中，恩岚所找到的四座神殿。

以上四件物品，其中神秘的咒文是作为打开隐藏地区的钥匙，而神秘套件则是打开神秘房间的钥匙。将四样物品收集齐全后，找到魔法神坛，将神秘的咒文中的字母排列顺序"Surotces Suiranmuloc"颠倒过来吟诵（按回车键，输入"Columnartius Sectorus），传送到神秘的洞穴。使用神秘的木桶穿过第一道魔法门，将里面的土拨鼠全部消灭，然后使用神秘的魔法书打开第二道魔法门，与邪恶的"队友"进行激战。不但包括恩岚、伊娃、蒂如等人，连德瑞分也加入进来。将他们全部打倒后，顺着通道向前走，见到游戏制作人员以各种NPC的模样站列在通道两侧。其中，与一个拿着弓箭的妖怪模样的家伙交谈，按照东、南、南、东、东、北、东、东、东、南、北、北、北、北、东、东、北、东、南、南的顺序回答他的问题，然后在他的文字游戏中的"温暖房间"里面任意射出一箭，完成他的游戏，可得到特殊物品"葛毛鼠枪"。另外与赫库模样的家伙交谈，他将为游戏中得到的赫库仪式用短刃增加属性。在最后一段走廊，将会看到Chris Taylor正在与几个人玩枕头游戏。不断点击他们，可得到特殊物品"特殊的枕头"。最后来到宝物室门前，按回车键输入"Requo Furtivum Ixo"将房门打开，从里面的箱子中拿到南瓜头和啤酒杯等特殊装备。P



法帝斯召唤夸特爪牙进行战斗



Chris Taylor正在玩枕头游戏



风色幻想4

圣战的终焉

[The END of Destiny]

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

良品 总评 7.4

制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	战棋
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.5GB

本作剧情延承去年的《风色幻想3——罪与罚的镇魂歌》，给玩家一个完整的剧情交待，应该算是整个“风色”故事的完结篇。它对战斗系统进行了较大的改良，战斗菜单加入命中率计算，移动可选择角色方向，并且侧面和背面攻击可得到额外加成的命中和攻击效果。系统在攻击前能计算损伤程度，玩家能合理地选择攻击技能。此外角色的武器属性和技能属性与怪物属性之间仍然具有生克关系，属性技能或属性武器打到同属性的怪物会产生恢复作用，因此应尽量选相克的技能或武器攻击。克制关系如下：火克土、土克风、风克水、水克火、光克暗。

羁绊系统在本作终于登场，招式动画气势磅礴宏大，但伤害效果并不显著。使用条件是，两名队员学会特定的招式，当两名队员站位相邻时，会在发动者的战斗菜单上出现“协力”选项，当发动者的Mor值高于110便可发动。具体“协力”关系如左表。

发动者	技能	协力者	技能	羁绊攻击技
凯琳	奇迹之拳	蓝斯	轰天碎龙击	努力与奇迹
凯琳	苍天之拳	安洁妮	苍天之拳	残酷天使扑杀拳
修伊	刹那	妮依	剑舞·冰霜	剑舞极技·双狩
安洁妮	苍天之拳	凯琳	苍天之拳	残酷天使扑杀拳
安洁妮	奇迹之拳	蓝斯	轰天碎龙击	努力与奇迹
九音	猛虎破甲击	希斯缇娜	冰封之术	鬼邪碎震击
九音	鬼邪灭杀	艾尔札克	鬼邪灭杀	黄泉杀界
西撒	雷神断影冲	珀鲁玛	火焰风暴	炼狱修罗破军击
西撒	雷神断影冲	希斯缇娜	火焰风暴	炼狱修罗破军击
妮依	剑舞·星耀	凯琳	星耀之击	圣光凄煌剑
妮依	剑舞·星耀	安洁妮	星耀之击	圣光凄煌剑
珀鲁玛	火焰风暴	希丝提娜	火焰风暴	炽天使之怒
雪拉	重爆螺旋炼狱	凯琳	凄煌光临弹	光之台风
雪拉	重爆螺旋炼狱	安洁妮	凄煌光临弹	光之台风
艾尔札克	猛虎破甲击	希斯缇娜	冰封之术	鬼邪碎震击
艾尔札克	鬼邪灭杀	九音	鬼邪灭杀	黄泉杀界
幽弥	疾箭风雨	爱斯玲	封魔结界弹	五月雨
克萝蒂亚	天外一击	艾尔札克	无明刺击	杀熊击
克萝蒂亚	天外一击	九音	无明刺击	杀熊击
希丝提娜	火焰风暴	帕鲁玛	火焰风暴	炽天使之怒
爱斯玲	科氏力狙击	幽弥	双雁射	时间差狙击
蕾菲娜	雷神断影冲	帕鲁玛	火焰风暴	炼狱修罗破军击
蕾菲娜	雷神断影冲	希斯缇娜	火焰风暴	炼狱修罗破军击



序章 意料之外的相遇

■第1战 妮依·迪亚诺耶鲁

圣焰和冷夜的战争告一段落，但驭兽徽章召唤出来的魔兽并未消退。为此，作为带刀祭司的妮依来到灾厄殿清除魔物，这里是当年凯琳打败魔神巴弗灭的地方。

没有玩过前作的玩家可在此熟悉战斗操作，右键点人物切出属性菜单，将属性点数分配到力量、体质、速度、灵巧和智力上，它们分别影响到攻击力、防御力、魔攻（防）力、命中力和回避力，而魅力、幸运、信念、移动力和RAP则需要佩带饰物或使用道具来提升，转职和无序柠檬也可提升RAP。RAP代表的是行动力，战斗回合里任何行动均消耗RAP点数。妮依的属性点数



费恩主教派妮依前往布朗西斯净化黑羽龙之魂

建议着重分配到力量和智力上。而后切换到技能菜单，用初始的技能点数来修炼技能，建议学习战斗修炼7+剑舞星耀3→星耀冲击，治愈术5，星耀冲击5。

战斗开始往左侧的楼梯移动，吸引2只半人鱼走台阶，光系对水系较难打，四五个回合可杀掉它们，然后往右侧清理5只怪，从骷髅怪身上打到地元魂体，将魂体在道具菜单中镶嵌到武器或防具上会产生附近效果，已具有属性的武器防具不能再镶嵌魂体。本关重点使用星耀冲击，可打4格直线，暗系的骷髅一个回合便能消灭。

一个月后，妮依回到圣都尼鲁，主教费恩让她去净化布朗西斯的黑羽龙之魂，它是当年西撒打倒的黑龙魂灵。前往布朗西斯有漫长的路途，建议在狼烟沼泽、伍德森林打遭遇战提升等级，用打到的钱到沿途城镇采买装备药草。

▪第2战 不顾大局的笨蛋？

来到布朗西斯境内，在石林之道遇到一伙盗贼，前作中的盗贼头目再次出现，其实他是送礼物的圣诞老人——修伊：基本属性全部加到力量上，剑技修炼5→剑舞连击5→封魔剑斩·炎宿5。让修伊牵制盗贼主力，等第4回合法姆上场。法姆：基本属性全加到速度上，剑技修炼5→剑舞连击5→回旋连舞击5，治愈术5。

在第1回合退到角落，这样只有2名盗贼才能打到她，第2回合热血男修伊会上场。以3人的力量对付盗贼群很容易，从他们身上能打到偷窃魂体，将偷窃魂体镶嵌到武器上可在战斗中偷取道具。战斗结束后，跟随法姆和修伊来到布朗西斯城。见完女王希洛依，在修伊的带领下参观城镇，休息一晚后动身前往龙之墓冢。

▪第3战 幻之种族

来到瑟依欧树海遇到犬族，这里的地图为“之”字形，将敌人逐个吸引消灭，注意会远程射箭的弓手，接近后争取一回合杀掉，或使用冰霜冻土或安眠烟雾弹来冻僵和睡眠。本关修伊会领悟“魔兽降伏”，记得用它来捉怪物，抓捕的怪物等级相差需在5级以内，并且HP要小于30%。



龙骑士施展群体攻击技能——炽火弹

▪第4战 守护魔神

来到龙之墓冢遇到巨石精灵，开始用修伊和法姆做肉盾前锋，使用火系攻击来打石怪，而妮依用“治愈术”恢复两人的HP。到第3回合后方出现僵尸和龙群，等第4回合僵尸攻上来时让擅长光属性的妮依回头打僵尸，用“星耀冲击”一回合灭杀，那些龙族不必理会，只要打败巨石精灵（有可能掉无序柠檬）结束战斗。

▪第5战 保护

妮依上前进行净化仪式，结果没能压制住黑羽龙的魂魄，附近魔物受波动影响聚集过来。本战派法姆和修伊下台阶对付攻上来的魔物，建议法姆站前一格，用“回旋连舞击”打倒2只，修伊用“剑舞连击”来打，敌人不会远程攻击，堵在楼梯打难度并不大，捱到第7回合战斗结束。妮依成功地封印了黑羽龙魂魄，并将结晶还给希洛依女王。

第1章 狂王蓝斯

妮依回到尼鲁大殿遇到萨雷夫，他是来向费恩主教汇报军情的，如今洁拿鲁的狂王蓝斯准备进攻霸者迷宫，目前佣兵朝海潮岛集结。

▪第6战 突来的侵略者

芬利鲁率领洁拿鲁军队攻抵布朗西斯的迪艾城，法姆和修伊率领龙骑士们在城墙上防御。在开始跑到城墙一侧楼梯台阶吸引敌人攻上来，芬利鲁会冲到最前，龙骑士们炽火弹的交叉群体轰炸，会将小兵群打退到后方疗伤，法姆在前面顶住芬利鲁，修伊在身后喂药，捱住她的千影必杀，最后将其打倒过关。芬利鲁身上有机会偷到神行护符和神行足的证明，或打倒掉无序柠檬。

▪第7战 夜袭

洁拿鲁退兵后的几个时辰，又向迪艾城展开第2波进攻。此次两人分别跑到两侧协助龙骑士的防御，给他们恢复HP，并解决快挂掉的洁拿鲁兵。打到第2回合狂王蓝斯上场，法姆下令撤退，而修伊不服气地坚持战斗，此战必败。

▪第8战 狂王蓝斯

修伊不敌蓝斯，救援的法姆也被他打伤，迪艾城最终陷落在洁拿鲁军的猛攻之下，两人被关入迪艾的地牢中。在修伊的挑衅下，蓝斯放弃灾厄之焰的力量与之决斗。

此战失败也可过关，要打赢难度很大，先用“力量提升”提高攻击力，无序柠檬提高RAP，绕到蓝斯背

后打一下再逃，蓝斯不会追得过远，休息恢复后再折回来打。战斗结束后，回牢房与蓝斯有一番对话。

妮依回到布朗西斯请求希洛依援助海潮岛，不想女王拒绝尼鲁的请求，难以入眠的妮依和修伊聊了起来。第2天她要孤身一人前往海潮岛，修伊决定随行协助。

■第9战 无头苍蝇

从女王手里拿到白龙的角饰，两人前往汉弥尔古城寻找赛连军帮忙。由圣亚里昂城往东到赛连领地，两人扮成夫妇博取圣焰将军拉法利翁的信任，第2天和圣焰军一道讨伐赛连军。本关不难，让火焰军冲上去当肉盾，妮依在后面补血，修伊上去补刀并顺道捉几只魔兽玩。

■第10战 目标在哪里

消灭一群蛮人和魔兽后，在修伊的胡乱带领下圣焰军朝着空中花园进发。在桥上和NPC一起攻上去，修伊用"剑舞连击"，妮依尽量用"巨星冲击"打直线，再加上拉法利翁的"大地崩裂剑"、弓手的"箭雨"，很快便将前方的怪物冲散，最后面的小妖精要用妮依的"剑舞·冰霜"或非属性攻击来打，它们有恢复和提升攻防的技能，建议让修伊捉两只，妮依要注意给拉法利翁和弓手随时补血。





来到空中花园终于找到赛连军的下落

■第11战 歪打正着

真是歪打正着，在修伊的胡乱指挥下果真找到了赛连军。本关拉法利翁会冲得很快，修伊和妮依要尽量跟上为他恢复，捉到小妖精的话也投入战场，用"奇迹之甘露"提升拉法利翁的战力，他是本关的主要肉盾，攻下台阶他会放几次"大地崩裂剑"将小兵清光，集中火力将克萝蒂亚打倒即可过关。

修伊用剑抵住拉法利翁的后心，逼使圣焰军撤离，艾尔札克现身并向拉法利翁说出自己的身世和经历。

■第12战 抢滩作战

在拉法将军离去后，妮依说出蓝斯进攻海潮岛的事，请赛连军援助守岛。登陆海潮岛后遇到蓝斯部署的守军，首先将2名新队员的技能点数分配好——艾尔札克：基本属性加灵巧，拳技修炼5→爪修炼10→水面蹴击5，审判之链5。克萝蒂亚：基本属性加灵巧或速度，搜括，偷窃10→强取豪夺10。克萝蒂亚是本作中很特别的盗贼，用她的"搜刮"、"偷窃"和"强取横夺"能从敌人身上偷取道具，几率要比偷窃魂体高。

开始时放几只魔兽参战，兵分两路打两侧的洁拿鲁兵，妮依的"星耀冲击"和艾尔札克的"水面蹴击"均可秒敌，4回合左右便可杀光。

■第13战 狂王的力量

来到海潮村发现地上凌乱的脚印，跟着脚印进入霸者迷宫，找到正受蓝斯包围的守军首领萨雷夫。任务开始所有队员冲下台阶往右侧走，那里敌人比较薄弱，用小妖精的技能增加队员攻防，将剑手和魔法师全杀掉，萨雷夫也会与主力会合，用药草和"治愈术"给他恢复，用他来吸引蓝斯和芬利鲁的火力，等清完小兵后再一拥而上打两名主将。战斗结束会得到珍贵道具无序柠檬。

■第14战 封印的魔王

萨雷夫在门口抵挡蓝斯，妮依一行前往迷宫深处寻找灾厄之焰的碎片，芬利鲁也随后追了上来。本战很简单，两人上去打倒芬利鲁，或者不理会她直接跑到王座前的指定位置都可过关。两人接近王座时，蓝斯出现在面前，妮依挥起手中的水漾之舞刺向蓝斯……这时妮依听到魔神的梅尔西迪斯的呼唤，借助他的力量击退蓝斯的灾厄之焰。

第2章 被舍弃的梦与被继承的遗志

■第15战 恶魔现身

凯琳和雪拉来到香格里拉，向克莱普教官借来船只，在和幽弥会合后，3人乘船抵达晨星教堂，在这里又遇到前作中的大山羊——巴弗灭。战斗前先将3位角色点数分配好——凯琳：基本属性加智力，治愈术10，圣护壁10，星耀之击10，神圣铁锤5→奇迹之拳10。雪拉：基本属性加力量，拳技修炼5→龙额击5→天地一击10。幽弥：基本属性加灵巧，驯兽修炼5→魔兽捕捉5，猎鹰冲击10，双雁射10。

开始时先等4只骷髅攻上来杀掉，然后派行动力高的雪拉上去逐只引古代恶魔下来群殴，小心它的"轰雷地狱"和"殒石爆击"，等它虚弱让幽弥上前捕捉。打巴弗灭避免站成直线，分别用雪拉的"天地一击"和

凯琳的"奇迹之拳"来打。

■第16战 神秘的阴谋者

进入教堂内部遇到一个手持原罪徽章的诡异老太婆（弗妮），门口的巴弗灭和古代恶魔就是她召唤来的。接下来又要和她召唤的怪物战斗。开始时将上关捕捉的2只恶魔放下去，等前面的一群僵尸围上来，用"轰雷地狱"或"殒石爆击"群体轰炸，再派雪拉和凯琳上前补击，每回合杀3～4只，将僵尸清光后下台阶将恶魔引上来打，让幽弥再捕捉2只恶魔，那个阴谋者不用理会，到第6回合自动结束战斗。赛莉耶的血将凯琳身体里的辛德蕾拉唤醒，阴谋者见状不妙带着安洁妮的银棺离开，凯琳苏醒后对刚才发生的一切毫不知情。

■第17战 森林中的袭击

杀死父亲协助冷夜的西撒，不顾帕鲁玛和九音的劝阻执意返回圣亚里昂，帮助妹妹爱斯玲看守城池。在伍德森林遇到克萝蒂亚率领的赛连军，战前先分配队员点数。西撒：基本属性加灵巧或力量，力量提升5，单手剑修炼5→反击修炼10→剑舞连击10，长枪修炼10→回旋连舞击5。帕



晨星教堂里遇到诡异的老太婆弗妮



第4魔王梅尔西迪斯融入妮依的身体

鲁玛：基本属性加智力，治愈术10，炎灾10→红莲之翼10，焰火之壁10。

在开始按兵不动，吸引7名小兵下来用"红莲之翼""回旋连舞击"打群体。到第2回合修伊和法姆上场，还有2只龙骑士。龙骑士会自动冲上去阻住克萝蒂亚，让法姆、修伊与西撒会合，杀完小兵回头上去杀克萝蒂亚和魔法师。

■第18战 平原上的激斗

打跑了克萝蒂亚，一行人到薇迪镇休息，第2天前往圣亚里昂平原，在这里再次遇到克萝蒂亚。开始时主力往右下冲，那2只龙骑士会冲到上面吸引火力。打到第4回合九音率2名刺客登场。九音：基本属性加力量或速度，拳技修炼5→爪修炼10→水面蹴击5，审判之链5。九音的水面蹴击可秒杀法师和小兵，与西撒夹击清除小兵，最后围过去歼灭克萝蒂亚。

■第19战 圣亚里昂攻防战

圣亚里昂城，卡诺三世率领赛联军攻打城门，爱斯玲在城外布防抵御。爱斯玲：基本属性加灵巧，双雁射10，爆弹10。开始时爱斯玲不用急冲，有大量的NPC会自动上前阻敌，第2回合西撒一行赶到，赛连军处于劣势，让西撒当肉盾堵在桥头打起来很容易，卡诺三世身上可偷到增加魅力的美容手册，打死他就有机会掉智慧之果。

■第20战 不变的爱情

打跑了卡诺三世，爱斯玲不肯原谅哥哥，对西撒下了逐客令。西撒让九音守在圣亚里昂，阻止爱斯玲随意出兵，自己一人来到卡诺城。

开始后用"力量提升"，敌人一击可秒杀，第2回合帕鲁



九音倒入西撒的怀中

玛、修伊和法姆会登场，4人守在城门处打从城墙跑下来的小兵，要对付10名左右，等第3回合敌军行动时艾尔札克会在下方路口登场，将他们清掉后恢复休整，再沿楼梯上城楼打卡诺三世。

西撒和卡诺三世谈条件，自己成为他的阶下囚，而他则停止进攻圣亚里昂城。帕鲁玛等人加入艾尔札克的佣兵团，等候时机救出西撒。

■第21战 逃亡

经过调查，艾尔札克发现圣焰天牢中有酷似爱西亚的死囚，为了营救西撒并确认此事，凯琳和艾尔札克等人由尼鲁前往黄金都市。救出西撒后，艾尔札克和雪拉到地牢深处找到了爱西亚，一行人准备由屋顶逃离地牢时，遇到在此看守的蕾菲娜。

本关宜稳扎稳打，开始时按兵不动，等屋顶的士兵陆续下来，抵挡士兵和龙骑士的进攻，第3回合修伊和法姆会在撤离点出现，让他们跳上屋顶吸引落单的蕾菲娜，将她引过来再扔下她，朝凯琳等人的方向跑，蕾菲娜不会追出太远，敌人援兵出现后背靠栏杆防守，只会有2个刀兵近身，慢慢消耗敌兵。凯琳等人在4回合内将小兵清光，随后解决后面的龙骑士，与修伊和法姆会合并解决沿途的魔法师，中途有台阶被堵住不易通过。来到另一侧屋顶派法姆和修伊顶住蕾菲娜（不要站直线），让幽弥等薄弱队员练功，或派艾尔札克直接跑到撤离点过关。雷菲娜身上可偷到龙王之爪。



■第22战 风的追击

走到圣亚里昂平原再次遇到蕾菲娜。在开始严阵以待，敌人会一起拥上来，善用雪拉和艾尔札克的近战能力，每回合可杀2只，等敌人密集后用帕鲁玛的"火莲之翼"打群体，不要吸引或靠近蕾菲娜。在第4、6回合敌人会出现大批援兵，捱至第10回合自动结束战斗。战斗中众人不是蕾菲娜的对手，从迷媚香中苏醒的西撒用辉煌焰抵住了蕾菲娜的攻击。回到尼鲁后，西撒离开断罪之翼到远方放逐自己。

■第23战 火的大圣灵

布朗西斯境内的黑羽火山出现火之大圣灵，凯琳和艾尔札克等人前去封印圣灵，在它释放能量的瞬间西撒赶至，用辉煌焰保护凯琳一行。本关凯琳和帕鲁玛的光系和火系魔法不管用，西撒可使用"辉煌之焰"来提升攻击和魔防。战斗开始不要贸然前冲，否则爆炎兽和大圣灵的"火焰风暴"一起轰炸，只须一回合会将队员杀死大半。兵分两路往两侧杀火精灵，这样可将4只爆炎兽的力量分散，"火焰风暴"的伤害不会重叠打到队员身上。杀完火精灵让西撒冲上去顶爆炎兽，在雪拉和艾尔札克等人近攻配合下，一回合可灭掉2只，杀完爆炎兽一起上前围杀大圣灵。将大圣灵打倒后，凯琳在西撒的协助下完成封印。

第3章 混乱的世代、清澈的梦

■第24战 战火之悲

九音的冷夜帝国和蓝斯的洁拿鲁组成了联合战线，同时攻入圣焰国境



艾尔札克触碰希丝缇娜身上的原罪徽章，与里面的意识交流

内。断罪之翼再次由尼鲁出发，为了消弭战争赶往黄金都市，途经沙达那城遇到一股纵火的冷夜军。战斗开始被敌军夹击，甩开后面的弩兵全力往下冲，1回合内杀掉那5名剑士，这样再回头打追来的弩兵就轻松多了，最后再上山坡去消灭魔法师。

■第25战 幽暗突袭

队伍转道卡诺城，途经伍德森林遇到埋伏的冷夜暗杀部队。这是很简单的一关，开始时原地待命，等刺客们聚拢过来全力突杀，队员要均摊刺客的攻击，4回合左右可结束战斗。

■第26战 狂乱的野兽

镇守卡诺的希丝缇娜不敌冷夜的攻袭，无奈中再次使用原罪徽章——驭兽。当西撒一行赶到圣亚里昂平原时遇到九音，她正被一群魔兽包围着，于是两方先放弃敌对的立场，暂时为摆脱魔兽而战。本关的魔兽品种较多，不妨让幽弥和修伊多捉几只留着合成玩。战斗开始让九音往西撒方向跑，那些刺客由他们自生自灭吧，他们会吸引半数的魔兽并拖延几回合，西撒等人趁机消灭周围的几只巨锤和人间兵器，等刺客挂掉再上去杀那些格里风和蜴蜥兽人。

■第27战 七原罪·嫉妒之战

相互喜欢的恋人，西撒和九音展开一场决斗，凯琳用身体阻止了他们，经过此事的九音重审自我，下令冷夜撤军，并征求凯琳的同意重返断罪之翼。来到卡诺城看到一群召唤魔兽，城门前站着神志恍惚的希丝缇娜。

开始时等4只守护石像攻下来杀掉，然后派艾尔札克吸引城门处的米陶诺斯下来，到第4回合差不多清光，最后派艾尔札克冲上去打一下希丝缇娜触发对话，其他队员再打她才会掉血，将她的HP打得低于20%便会结束战斗。艾尔札克触碰希丝缇娜身上的原罪徽章，与里面的意识交流……

■第28战 不可避免的宿命

在圣亚里昂平原遇到希洛依的龙骑士团，西撒请求女王协助前往黄金都市阻止洁拿鲁的部队。来到辉煌殿遇到蕾菲娜，西撒与之展开决斗。战斗很简单，先用"辉煌之焰"



在原罪徽章的意识里，艾尔札克看到一道女子身影



妮依一拳将热血男修伊打飞



幽弥和修伊是断罪之翼里的两大活宝

强化战力，绕到蕾菲娜身后用“剑舞连击”来打，2回合便可取胜。战斗结束，妮依和魔神梅尔西迪斯出现在辉煌殿里，他们为封印蕾菲娜手里的原罪徽章而来。

■第29战 断罪之翼

来到黄金都市，发现这里已被大火烧成废墟，与拉法利翁对话后赶往元老院，在西撒与蓝斯对决时，弗妮召唤暗系怪物朝众人攻袭过来。战斗开始将第1排的队员往回撤，这样那2只古代恶魔不会进攻，只将僵尸和骷髅兵引过来杀掉，第2回合果断出击，迅速杀掉前部的僵尸，然后围攻恶魔，巴弗灭的感知范围很小，不越中线不会主动攻击，将它留到最后围杀。

■第30战 修罗对狂王

西撒与蓝斯的对决，与单挑蕾菲娜一样是很简单的战斗，先用“辉煌之焰”或“力量提升”增加战力，跑到蓝斯身后实施攻击，蓝斯一般会使用“狂暴化”原地休息，如此2回合就可将他打倒，蓝斯有机会掉斩龙刀。

■第31战 七原罪·欲望之战

在蓝斯求死的一击中，凯琳用身体挡住了西撒的辉煌焰，蓝斯受到感召重返断罪之翼，接下来他将与生母弗妮作战——蓝斯：基本属性加力量，单手剑修炼5→剑冲击10，双手剑修炼5→大地崩裂剑5，力量提升5→狂暴化5。

由于少了加血的凯琳，因此这是较难的一关，在开始派西撒和蓝斯一起打后面4只巴弗灭，用“辉煌之焰”“灾厄之焰”和“力量提升”来提高战力，站中间朝两边用“剑冲击”，争取一回合全灭，其他队员分到两侧打古代恶魔，尽量将队伍分散，能捱过第2回合的攻击就有希望获胜了。在第2回合集中力量打弗妮，她虽有5000点血，提升战力后的西撒（LV47）用一招“剑舞连击10”便能打掉她九成的血，其他队员补上一击便可打倒。

■第32战 并肩作战

在凯琳归队后再次与复苏的弗妮作战，这一关很简单，用西撒和蓝斯在一回合就能将弗妮灭掉，战后凯琳用大结印法将最后一颗原罪徽章封印，弗妮狼狈逃走。

第4章 无法预期的未来

■第33战 归来的和平之日

为了寻回安洁妮的银棺，众人乘坐蒸汽车前往东海的葬魔窟。这是为提升修伊能力的试炼关，先将希丝缇娜的点数分配好——希丝缇娜：基本属性加智力，奔流5→冰狼袭10→冰封之术5，炎灾5→红莲之翼10。

本关的主力是艾尔札克和修伊，其他队员攻击较弱建议辅助进攻，如用凯琳的“圣护壁”和“治愈术”加强防御和治疗。每回合集中火力攻击一名对手，争取一回合内将之打倒。

■第34战 不断袭来的黑暗

来到葬魔窟遇到僵尸军团。这一关没难度，建议用希丝缇娜的“冰封之术”将怪物僵住，让级低的队员沿台阶下去练级，像蓝斯这样的超人可休息了。

■第35战 英雄辛格尔德

被打倒的僵尸又复活了，其间出现英雄王辛格尔德。在梯道上受怪物夹击，先用希丝缇娜的“冰封之术”将身后的僵尸冻结，派较弱的队员慢慢练级。主力队员往台阶下面冲，在一回合内清理4名枪手和僵尸，然后围攻辛格尔德，2回合便能将他击倒。

■第36战 隐藏的真相

打倒的怪物不断复活，是它们吸取附近怨念所致。弗妮和妮依出现在众人面前，要他们了解所谓的真相，当主教费恩赶到，气恼的弗妮声称要揭穿费恩的假面具，再次召唤魔物朝众人进攻。战斗开始让希丝缇娜用“冰封之术”将梯道上方的僵尸冻结，蓝斯、雪拉和艾尔札克等主力打上方的2只巴弗灭，争取一回合杀掉它们，接着轻松料理上来的僵尸，最后冲下台阶打弗妮和辛格尔德，蓝斯一回合可灭一只。

■第37战 追击

弗妮利用飞翔咒法逃走，凯琳在后紧追不舍，而葬魔窟又有大批魔物复生，于是修伊等人留下继续作战，蓝斯则率一组队员动身追赶凯琳。本关开始是凯琳一人面对巴弗灭和弗妮，往后退到悬崖边缘，不要吸引巴弗灭过桥，等第2回合蓝斯等人赶到，吸引巴弗灭过桥杀掉，派艾尔札



费恩用爱西亚的匕首刺杀弗妮



费恩的伪装揭除，他就是真正的阴谋者——加瑟多

克引暗灵法师过来，最后一鼓作气攻过桥去杀古代恶魔和弗妮。

▪第38战 勇气与力量

葬魔窟里的修伊、法姆和克萝蒂亚要防守僵尸和辛格尔德，以他们3人的力量是无法战胜英雄王的，还是以守为主尽量拖延时间吧。开始时撤退到最后方，这样辛格尔德和枪手不会动，只有几只骷髅兵攻上来，2回合将之清理干净，接着再走到大厅中央引枪手下来杀掉，拖到第8回合战斗自动结束。

▪第39战 冰雪的道路

费恩用爱西亚的匕首杀死了弗妮，辛格尔德的亡灵也被妮依净化，据妮依的提醒，众人前往极北之地的灾厄殿寻找安洁妮的银棺。来到凛之道遇到冰系和风系的怪物，这里的山道比较崎岖，多用小键盘Ins和Del键来旋转视角。战斗难度不大，较弱的队员多练级，并让幽弥和修伊顺道抓几只格里风和妖精合成天使玩。

▪第40战 冒险的终点

在开始让队员上阶梯分散，引附近的古代兵器和爆炎兽过来杀，将下层的怪物清理完后恢复HP，再靠近台阶将上层的怪物分批引下来消灭，最后到门口杀米陶诺斯。

▪第41战 阴谋者现身

法姆畏惧寒冷留在蒸汽车上，撞见萨雷夫朝赛莉耶发动攻击，为此与萨雷夫展开战斗。第1回合绕到侧面攻击，第2回合妮依会加入战斗，两人联手打萨雷夫就轻松多了，3回合内可结束战斗。找到安洁妮的银棺，费恩讲起她的身世和经历……

最终，凯琳解开了安洁妮银棺上的拉克西丝禁咒，连费恩主教身上5个原罪徽章的封印也解开了，费恩的伪装揭掉，他就是真正的阴谋者——加瑟多，他释放徽章中的圣灵，人世沉沦前所未有的原罪劫中，失去主脑的断罪之翼随即解散。



修伊等人协助爱斯玲守住圣亚里昂城

第5章 未被决定的明天

▪第42战 修伊的特训

在大地图派幽弥到赛连和辉煌殿采买装备，武器一般都攻+130左右，如脉动之剑是目前最强的武器，同时多备一些新月药。前往东北方的祭风之塔触发剧情，与法鲁对话后，接下来是修伊与妮依的修炼战斗。先将脉动之剑装备上，杀掉沿途的狸猫和暗杀猫（建议捕捉）。妮依每回合会恢复，建议多吃几颗气力之果，或给妮依吃破甲膏，然后等爆击将其打败。

本战结束后出现分歧点：可直接前往北方的沧海之源打加瑟多，但只能打到Normal End；也可在前往沧海之源之前，分别到圣亚里昂平原、布朗西斯、洁拿鲁、葬魔窟将伙伴寻回队伍，如此完成True End的条件进入终章。后者比前者多出一章的剧情，建议玩家尽量完成，以下攻略是按照True End的剧情进行的。

▪第43战 狂乱的魔兽

在圣亚里昂平原遇到被魔兽围困的爱斯玲，在开始配合NPC上去迎战魔兽，第2回合修伊等人登场，注意安洁妮首次出场先要分配点数——洁妮：基本属性加智力，治愈术10，痊愈之颂歌10，健康、解封、活力、清醒、熔石、温暖之祝福1→大天使之吻1，星耀之击10，苏生之术3。

本关魔兽众多，队员的伤亡会增加，队员站位尽量集中，擅用安洁妮的恢复和复活能力，另外让幽弥学习“风水技・霜冻”，让爱斯玲学习“封魔结界弹”来将怪物冻结或沉默，减轻伙伴的压力。在第3、4回合都有魔兽增援，第6回合我方会有卡诺的部队增援。

▪第44战 突围

本战任一队员抵达撤离点便可结束战斗，不过要冲过桥须解决半数以上的敌人。开始时跑到桥头防守，敌人会堵在桥上，用安洁妮不断复活和恢复队员，爱斯玲用来封魔，修伊和妮依等人则近攻，等撕开缺口派移动



速度快的队员冲过去，抵达撤离点，结束任务。

▪第45战 地之封印作战

战斗开始不要冲到前面吸引米陶诺斯，按兵不动引杀人熊过来消灭，第2回合有爆炎兽和格里风增援，这时超人西撒和帕鲁玛、幽弥登场，先用“封魔结界弹”和“冰冻之壁”“风水技·霜冻”等技能禁锢所有爆炎兽，避免它们一起放出“火焰风暴”，用西撒的“辉煌之焰”+“剑冲击”很快将增援魔兽打扫干净，休整后杀小妖精，将米陶诺斯逐只引下来杀掉，最后围攻地之大圣灵。

▪第46战 光之封印作战

此战在布朗西斯城触发。在开始法姆面对大量的龙族，龙骑士与龙族的属性相生，互相的伤害极低，建议用法姆的“剑舞连击”或“剑冲击”来打。第3回合光之大圣灵出现，随后修伊和妮依等人赶到，将平台的龙族清光后，再下台阶打光之大圣灵。

▪第47战 风之封印作战

此战在洁拿鲁城触发，九音率领洁拿鲁佣兵在沙漠与风系魔兽作战。



爱斯玲的“封魔结界弹”能使敌人丧失技能攻击

在开始九音留在后方待命，让NPC上去消耗怪物，第2回合风之大圣灵在沙漠高台上出现，第3回合蕾菲娜增援。蕾菲娜：基本属性加力量和智力，力量提升5，单手剑修炼5→剑冲击10，骑术修炼3→奔驰2→炽火弹5。让蕾菲娜和九音在战场边缘杀落单的怪物，每回合可解决2～3只，等到第5回合修伊等人赶到，这时再整合部队朝高台发动进攻，将大圣灵引到高台一侧来围攻，争取在另一侧魔兽群赶到之前结束战斗。

▪第48战 来自深渊的暗音

此战在风葬之桥触发，很简单的一关。要注意队员武器和技能的属性，打骷髅用火系和光系，而恶魔和法师则对火系光系免疫。在开始队员不动，等骷髅兵过来用蕾菲娜的“炽火弹”一回合可灭掉6只。然后上桥吸引古代恶魔到桥上，尽量用“剑冲击”等直线群体技能打，每回合用“痊愈之颂歌”恢复，争取2回合将恶魔清光，最后过桥用“炽火弹”杀一堆废柴骷楼结束战斗。

▪第49战 为了心爱的人

蓝斯独自一个来到葬魔窟，先把手上的暗系武器换掉，用“灾厄之焰”配合“剑冲击”打成群的僵尸和法师难度并不大，基本一剑搞定。

▪第50战 暗之封印作战

蓝斯进入葬魔窟拿到唤魂之铃，这时暗之大圣灵和一群巴弗灭、古代恶魔出现，由于大圣灵变化为弗妮（蓝斯生母）的样子，蓝斯的心理受影响难以发挥“灾厄之焰”的威力。开始后往后退，将大圣灵引到边上，第3回合修伊等人由大殿另一端登场，这时让蓝斯沿一侧边缘与大部队会合，大圣灵被甩在后面不会追来，然后让蓝斯和修伊当肉盾，用“灾厄之焰”的力量消灭一群巴弗灭和恶魔，最后再上去围攻大圣灵。

▪第51战 雪拉的选择

在封印了四大圣灵之后，众人为了阻止雪拉与辛德蕾拉（凯琳）相残，前往北方的雪绘村触发此战斗。在开始让艾尔札克用“筋脉刺击”打雪拉，降低她的攻击力，这样雪拉在规定时间内就打不死辛德蕾拉了，辛德蕾拉也伤不到雪拉，只要拖过7回合的时间并无人死亡，战斗自动结束，赶来的蓝斯用召魂之铃进入凯琳的内心世界……



▪第52战 梦境之中

在凯琳的内心世界里，蓝斯与武学天才乌德斯进行单挑。乌德斯的回避率很高，建议在蓝斯的武器上镶嵌灵巧魂体，并将灵巧戒指装备上，这样能提升一定的命中率。先用“灾厄之焰”和“力量提升”来提升攻击力，绕到乌德斯背后使用“剑冲击”，2回合左右便能打倒他。



九音赶往洁拿鲁防御风之大圣灵的攻击

终章 风之泣

第53战 海上的决斗

在救醒凯琳之后，一行人前往沧海之源打加瑟多（费恩），在海上一群魔兽飞上蒸汽车。此战有12名队员登场，处于绝对强势，前面的4只雪原兽在一回合便可消灭，而梦魔的战力也很弱，等它们飞上甲板同样一回合清理干净。

第54战 真理

在抵达沧海之源见到被分开的海水通路，在这里遇到阻挠的萨雷夫，妮依与心中一直所敬佩的学长展开对决，修伊随后赶来帮忙。每回合让妮依恢复HP，在两人“剑舞冰霜”和“剑舞连击”夹击下萨雷夫每回合能掉千余点血，并且还不会治疗，如此3回合左右就能解决掉他了。

第55战 加瑟多

本关战斗在Normal End和Ture End两条路线稍有不同，前者开始只有安洁妮等3名队员登场，但会有冥界第4魔王梅尔西迪斯帮忙，他的“封神冥月”很好用，在第3回合修伊和妮依会增援上场，后者则由12名队员全部出场。

开始按兵不动，引4只古代兵器过来围杀，然后加瑟多和梦魔会一起攻下来，每回合让安洁妮群体恢复，这样才能抵挡住他们每回合2轮的“裁之刃·散”，不久修伊和妮依登场，大家一起集中火力杀掉加瑟多结束战斗，加瑟多最终死在了凯琳的怀中……黑暗的救世主终于魂飞魄散于沧海之源中，在香格里拉的空中燃起庆祝的焰火，与此同时，露菲雅（凯琳的另一魂体）和迪斯路亚再次在港口相遇……



妮依在沧海之源无奈地杀死了萨雷夫学长

3个月之后，修伊来到圣都尼鲁找妮依，得知她辞去了带刀祭司的职务。来到祭风之塔找到妮依，这时安洁妮等伙伴也赶到了，一行人返回香格里拉做最后的准备。在前往不沉之月之前，到深邃迷宫练功会碰到死神贝莉卡，获胜后贝莉卡会加入队伍，之后可前往海中的FY城和喵喵村购买一些变态装备，如幻想之玉（攻+180，命中率+20%）。



加瑟多的终级技——裁之刃·散

第56战 星海的道路

来到星海之路与迪斯路亚、梅尔西迪斯和露菲雅会合，在蒸汽车上遇到大批天使。本关有时间限制难度较



掉，这时前方出现大群的天使。本战没有时间限制，天使也不会一窝蜂地进攻，难度大幅降低。队伍慢慢行进，将天使陆续引下来消灭，给队员练级的机会，也可让3位魔神直接冲到天使群里屠戮，快速结束战斗。

大，战斗以3名变态魔神为主，以西撒和蓝斯为辅，天使的魔攻对魔神3人组无效，可放心地冲入天使群快意杀戮。迪斯路亚的"夜魔连袭剑"每回合能杀2名天使，但他只能在甲板行动。梅尔西迪斯可飞上天空，他的"封神冥月"可秒杀单只天使，他的属性魔法是大范围的强招，找天使密集的地方放。拉克西丝会辅助魔法，"根源之光"群体恢复兼解除异常状态，"命运干涉"更强，2回合内提升攻防一倍。



在前往不沉之月前到深邃迷宫会遇到死神贝莉卡

战斗开始后派队员到底层甲板的两侧迎战降落的天使，争取在4回合杀光，在第3回合让梅尔西迪斯和拉克西丝飞到蒸汽车尾部天空中，第4、6回合那里会出现天使援兵，先用"命运干涉"提升攻击力，在空中将增援的天使们剿杀，8回合内全部杀光，战斗结束。

■第57战 不沉之月

来到不沉之月见到虚无神赛特（加瑟多之魂），谈话后他又消失

■第58战 挽回心爱的人

拉克西丝被赛特传送走，其他人突破了封岳之阵的禁锢，在前方又遇到大群的天使和梦魔。本关的敌人属性与队员的某些技能会有生克。让梅尔西迪斯飞上去打天使，迪斯路亚到左侧打古代兵器，西撒、蓝斯等人则主攻右侧的梦魔，缺少拉克西丝的恢复可用安洁妮替代。

■第59战 血轮回的罪与罚

拉克西丝被赛特杀死，梅尔西迪斯和迪斯路亚被赛特引走，留下断罪之翼面对前面苏醒中的造物神耶米拉。本战的胜利条件虽是打倒罪与罚之核，但此战是必败的。全员登场后迅速移到罪与罚之核附近，它有恐怖的3万余点血，人神之间的差距是巨大的，因此让全部队员被它的"罪与罚之裁"毁灭吧。

■第60战 凯林·赛拉菲姆

在凯琳出现之后战斗再次展开，此次罪与罚之核的防御大幅降低，让安洁妮给西撒和蓝斯使用"威力祝福"，然后让两人使用"灾厄之焰"和"辉煌之焰"以及"力量提升"来增加攻击力，跑到罪与罚之核两侧用"剑舞连击"和"轰天碎龙击"，一回合便将它的3万点血打光。

■第61战 圣战的终焉

此战是冥王迪斯路亚和第4魔王梅尔西迪斯与赛特对决。在走道附近盘旋着大一的天使，它们等级有所提升，两人用"夜魔天袭剑"和"封神冥月"每回合能清2~3只，将天使清



在贝莉卡加入队伍后可前往FY城购买变态装备



修伊邀请耶米拉加入冒险的队伍

光后到圆台会合，然后一起攻上高台打赛特，2回合可结束战斗。

■第62战 不沉之月的灰姑娘

最后的恐怖一战，蓝斯和西撒等人面对的是刚复苏的至高神耶米拉，拥有30万点血（Easy模式是15万点）的神是无法战胜的，因此要做的只有捱。以目前队员体质每回合抵御耶米拉的2次大招攻击偶尔会有死亡，让安洁妮站在她攻击范围外负责恢复，同时将凯琳调到平台边缘逃避。队员大致能拖到第8回合，耶米拉的行动力很差，每回合只能追出3格距离，只要拖到第10回合便可令耶米拉恢复意识。

凯琳的魂体离开这个世界，令蓝斯无限悲伤。造物主耶米拉终于清醒过来，修伊邀请她一起加入旅行的队伍，追求她曾遥不可及的平凡，她不再是不沉之月的灰姑娘了……

16年后的洁拿鲁竞技场，蓝斯面对一位神秘的挑战者，她居然就是……

双周回眸

事件：Gravity被收购，RO2代理权起波澜



据韩国媒体报道，日本软银旗下的在线游戏发行公司Gungho通过其关联公司Ezer已经成功收购了《仙境传说》的开发商Gravity公司52.4%的股份，成为Gravity的实际控股股东。Gungho是RO在日本的运营商，由于双方在运营权上的谈判不欢而散，这次收购成为继盛大收购Actoz之后又一起运营商出于保护自身利益而收购开发商的案例。评论认为，这一事件可能会影响RO2在中国代理权的归属。有圈内人士表示，虽然盛大终于在9月1日接手RO的代理权，并且属意RO2，但是不排除Gungho出于股东的背景关系将RO2交给其他中国厂商的可能。RO2将于2006年与玩家见面。

人物："网络少年"

《网络少年》是最近刚刚上映的一部电影。影片描写了青年教师索拉拉被安排担任"钉子班"初一（3）班的班主任，班上的"钉子户"大多都是不思学习的"电脑高手"。索拉拉与这些孩子建立了友谊，并引导他们利用电脑做对社会有益的事。最终，"高手"们





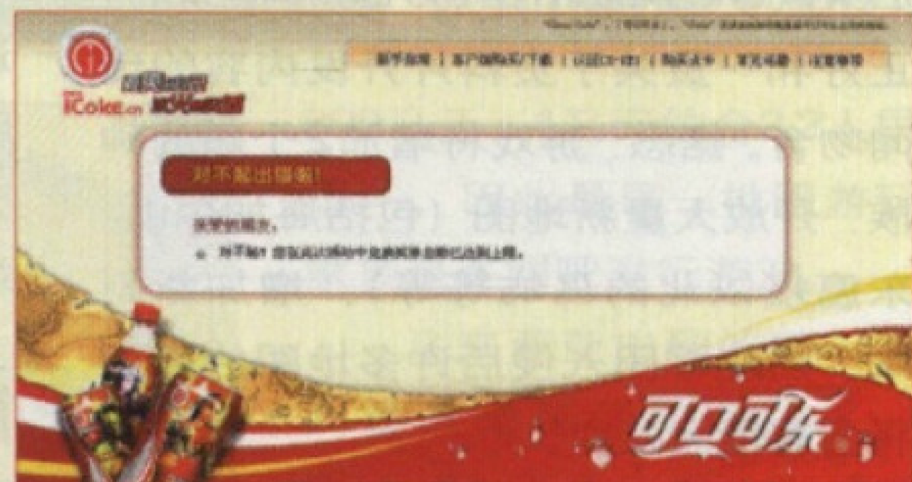
不但抓住了狡猾的电脑黑客，他们建立的网站也点击率飙升，被一家公司看中并准备收购，越来越自信与成熟的孩子们成绩跃居全校榜首……这部网罗了黄宏、牛群、张凯丽、胡亚捷等影视明星的影片是由共青团北京市委员会、宋庆龄基金会和上海盛大网络等单位联合摄制的。

关键词：实名制

日前，文化部和信息产业部联合下发《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，其中提到，"不仅要利用技术手段限制未成年人上网游戏时间，还要采取实名游戏制度，拒绝未成年人登录PK练级类游戏。"这一举措在网络上再次掀起了是否应该在中国实行实名制的讨论。实行实名制的主要参照是近邻韩国在网游中已经实施多年的相关制度，这一制度的确规范了网络行为，而且大多数韩国网民是赞成实名制的。但是在一个网游人口接近3000万的国家推广这一制度无疑是一个难题。调查显示，绝大多数网民认为，实名制会限制网民在网上的自由，制约互联网未来的发展。

图片：对不起，上限已到

九城《魔兽世界》和可口可乐举办的"要爽由自己 冰火暴风城"已经随着夏天的过去而结束了。虽然全国4000万份奖品的兑奖日期截止到9月31日，但是当一位WoW和可乐的忠实拥护者在9月初登录到iCoke.cn网站兑奖时，却碰到了"怪事"。在输入10位兑奖字符后，弹出的网页提示他"对不起出错啦！"网页下方还有一句话，写着："亲爱的朋友，对不起！您在此次活动中兑换奖券总数已达到上限。"



这位玩家回忆，自己从活动开始后至少已经兑了40多个小时的游戏时间，但是兑奖次数有限制一说倒是闻所未闻。

声音：实在不行，我们就只有改成……

"实在不行我们就只有改成连续游戏5小时以上的玩家，在游戏中出现透明状态。无法战斗，无法交易，只能对话。"某游戏公司内部人员这样告诉游戏媒体。由于他们的游戏设计中，装备掉落率是和怪物捆绑的，无法靠简单地修改程序达到"防沉迷系统"的要求，因此作了这样"最坏的打算"。

数字：100



100米，据说这将是今后盛大与九城之间的距离。9月初，南方某报记者来到传言中的九城新总部所在地。看到"这座回字形的大楼，跟旁边不足100米远的盛大总部一样的结构、一样的外观，并且共一个大门"。忙碌的装修工人对这位记者说，这就是为九城装修的办公大楼。或许今后，九城董事长朱骏将经常和盛大董事长陈天桥不期而遇。

海外

《魔兽世界》将于明年推出首部资料片



暴雪娱乐的游戏设计师Shawn Carnes日前对某北美游戏网站透露，WoW首部资料片的详细资料将于10月28日的Blicon（暴雪嘉年华）中正式公开，并将于2006年正式推出。据悉，这部资料片可能名为《燃烧军团的归来》(The Return of the BurnArmor)，正好和一贯关于资料片开发内容的传闻吻合。据悉，游戏将增加2个新的种族，开放大量新地图（包括海加尔山、东瘟疫以北的岛屿等等），增加新副本，燃烧军团入侵后许多地图的面貌将会有很大改变。

国内

《赛车Online》成为2005年中国网络应用大赛指定游戏项目

9月3日，中国网络应用大会暨中国网络应用大赛新闻发布会在北京国际会议中心隆重召开。此次大赛将《赛车Online》作为大赛指定参赛项目。据悉，《赛车Online》是北京易时空网络科技有限公司与韩国Isurf公司合作开发的网络赛车游戏。其快节奏、高对抗、易操作、重配合的产品特色，能够满足电子竞技的要求；本次大赛为北京赛区设置的总奖金额为50万元人民币，冠军团队将获得高达10万元的奖金，单人赛冠军的奖金也将达到3万元。主办方希望以此次大赛促进形式和内容健康的"绿色网游"在国内的发展。



手机网游《无限乾坤》推出1.2版

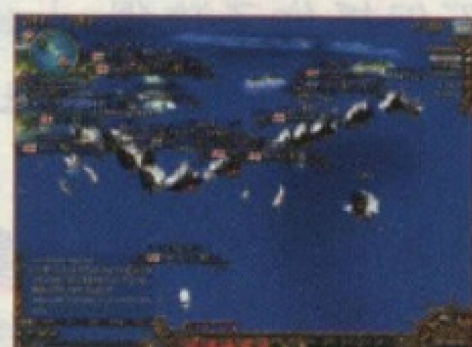


由北京道隆科技自主研发的手机网游《无限乾坤》最近推出了1.2版。游戏在原有五大门派的基础上，增加了组建自由帮派的功能，自由帮派可以组织团队进行PK，玩家在游戏中不但可以练级、赚钱，而且可以发挥做帮主、盟主的才能。同时，游戏还开放了"好友功能"，玩家可以将其他玩家添加到好友名单，像QQ、MSN一样进行聊天。游戏在改版和升级过程中听取了各方玩家的反馈意见，做了更为人性化的改进，玩家可通过官方网站下载游戏的最新版本。

网游新动态

○《剑侠情缘Online II》8月29日开始第三次内测，开放宋辽PK大战，玩家只要等级在40级或40级以上即可参加，不分初、高级战场，战场采用群战模式，战斗时间为1小时。

○手机网游《神役》9月1日进入正式商业化运营，角色10级以前免费，10级之后必须成为VIP会员方可继续游戏，包月费为18元。



○9月1日，游戏蜗牛自主研发的网游《航海世纪》正式在韩国公测，标志着中国网络游戏正在被韩国玩家所接受。

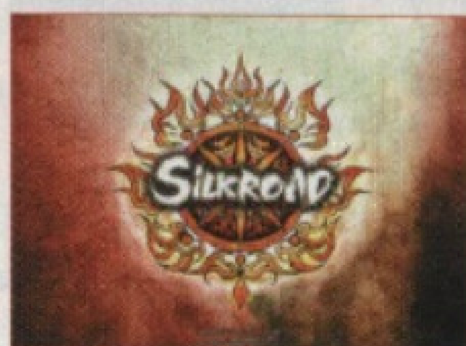


○《天骄II》9月5日升级到1.158版，新版更新了限时挑战系统、师徒系统、结婚系统等，并开放了此前尚在开发的声望系统。



○《梦幻西游》即将推出最新资料片《化境》，包括全新的游戏场景、新的召唤兽等，并重点推出"角色飞升系统"，高级玩家可以"化蛹成蝶"。

○《童话》定于9月13日正式开始商业化运营。收费后将开放稀有幻兽、五级推车、袖珍幻兽系统等新内容。



○世模科技宣布，《丝路传说》的公开测试将于9月30日开始。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年8月下旬

排名	游戏
1	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
2	信长之野望Online
3	洛奇
4	无尽的任务II东方版
5	轩辕II——飞天历险
6	RF Online——蜕变
7	枫之谷（Maple Story）
8	天下大乱Online
9	天方夜谭Online
10	天外Online——练练疯神

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	洛奇
2	热血江湖
3	九龙争霸
4	Yogurting
5	天堂II
6	英雄Online
7	街头篮球
8	仙境传说
9	Dungeon & Fighter
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年8月下旬

排名	产品
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	盛大网络游戏卡
7	天堂一卡通（天堂II）
8	搜狐游戏卡（刀剑Online）
9	华义WGS游戏卡
10	CT飚车游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

进军的前奏
马来西亚网络游戏市场一瞥

■本刊记者 大漠小虾

远在万里之外的马来西亚，那里的玩家在玩什么？也许普通中国游戏玩家并不关心，但对于已经十分拥挤的中国网络游戏市场来说，马来西亚玩家的口味可能又是很重要的。随着金山《剑网》在越南正式开始商业运营，以及九城等厂商将眼光投向新加坡、马来西亚等国，中国网游市场的大鳄们集体将眼光投向了中国大陆以外的华人文化圈，不仅期望在那里发挥自己产品的"剩余价值"，更有开辟第二战场的万丈雄心。而在他们极为看重的东南亚市场，网络游戏市场的发展又如何呢。我们首先从几位普通玩家的角度来看一看。

共同的轨迹，和互联网一同发展

黄建文是记者采访到的第一位玩家。借助这位来自马来西亚的华裔玩家和其他玩家之口，我们能够较为清晰地了解当地网络游戏市场的概况。黄建文是马来西亚霹雳州峇眼色海市的一名IT从业者，今年25岁。记者认识他还是几年前在一个《古墓丽影》爱好者聚集的论坛上，几年后，他像大多数中国同龄玩家一样，变成了一名忠实的《仙境传说》玩家。黄建文现在是RO里一个较大公会的会长，每天闲暇时的工作从以前泡《古墓丽影》论坛变成了去公会专用论坛解决各种问题。黄建文的经历——从单机到网游的转变——是这个潮流下马来西亚游戏玩家的缩影，和网络游戏在中国普及的轨迹类似，马来西亚网游的发展是和该国网络状况的变化息息相关的。网游在2002年左右进入马来西亚，当时该国ADSL接入的最高速度只有386kbps，每月120马元的包月费也让普通玩家消受不起（普通工薪族每月收入约为800马元，1马元约合2.2人民币），因此最早一批网游玩家多是在网吧进行游戏。

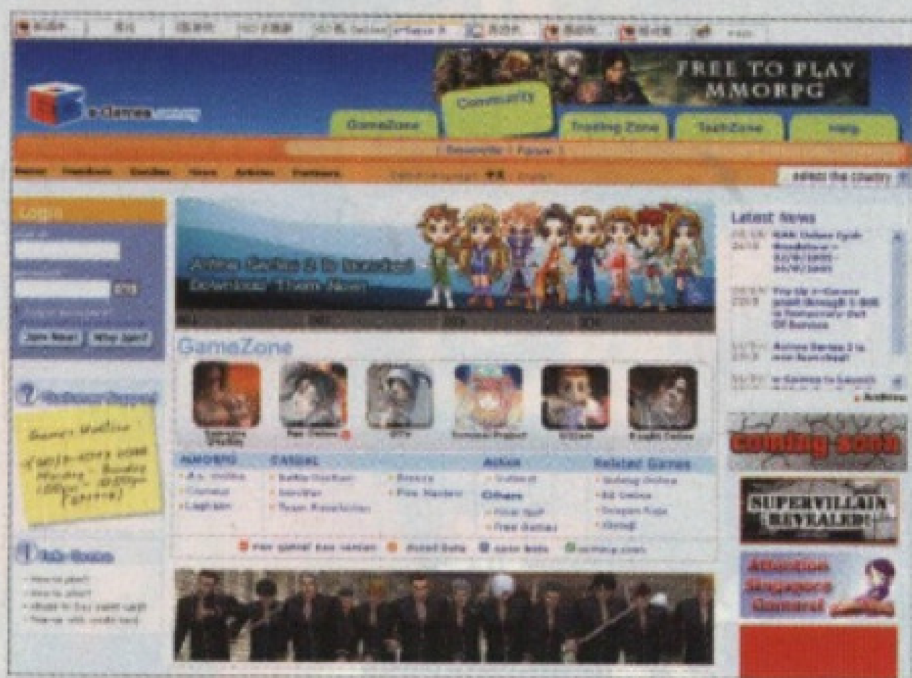

魔方工作室开发的《西游伏魔录Online》是马来西亚网游的先驱，也是目前唯一一款面向华人玩家服务的网络游戏

马来西亚出现的第一款网游是桌面休闲游戏——Pinball，而真正意义上的第一款MMORPG则是由Terra公司引进的中文网游《西游伏魔录Online》（Terra刚刚与国内的广东数据通信合作，重新在国内运营一度夭折的韩国网游RF Online），由于语言的限制，这款游戏只在华人圈子里流行过一段时间。而在占马来西亚人口绝大多数的马来人中，第一个流行的网游则是O2Media开发的音乐网游O2Jam（国内名为《劲乐团》）。从2003年这款游戏在该国运营到现在，马来西亚共有约40款网络游戏投入运营。其中Terra公司就运营着约30款游戏，当中既有中国玩家耳熟能详的《龙族》《骑士》等早期经典，也有国内没有代理的《乱Online》《武林外传》（DO Online）等陌生面孔。在Terra的份额之外，GameFlier（即智冠旗下的游戏新干线）运营着《仙境传说》和《吞食天地》两款游戏，不过后者的玩家相对比较少。和这些纯粹的网游公司相比，以代理单机游戏起家的天龙公司运营着一款唯一例外的网游，它就是《魔兽世界》。

马国特色，玩家喜好与多语种服务

和被《魔兽世界》入侵的所有国家一样，它也是眼下马来西亚最为火热的网络游戏之一。根据可见的数字，目前该国在线人数较多的网络游戏有《魔兽世界》（约5万人在线）、《仙境传说》（约2万人在线）、Maple Story（国内名为《冒

险岛》，约2万人在线）等等，但这些游戏在线人数的累计并不能反映该国网络游戏人口的真实状况。因为玩家们大多喜欢同时玩2～3款游戏，而不像国内玩家一般同时只忠实于一个游戏，这也是该国网游人口的一个特色。如玩家Zeratul就同时玩《魔兽世界》《武林外传》和Gunbound（国内名为《坦克宝贝》）三款游戏，玩家群之间的重合使该国网游人口并没有想象中的多，乐观估计约为20万人左右。和国内一样，马来西亚有许多免费运营的网游，之前提到的《龙族》《乱Online》都属于此列。免费网游在该国同样具有竞争力，拿玩家的话来说，“很多人为了面子，也要花钱买装备来炫耀”。看来说到消费动机，全世界的玩家都是相通的。



Terra几乎是马来西亚网游的代名词，该公司代理了目前马来西亚市场上绝大多数的网络游戏



《仙境传说》不提供华文服务器，但对华人玩家并不构成太大影响

马来西亚是一个多民族国家。在2500万总人口中，马来人约占66%，华人约占19%，印度裔约占14%。这一人口比例事实上给网络游戏的运营带来一些国内不会遇到的问题。如，由于该国使用英语的人口占有相当比例，因此一些引进网游只有英文版。虽然华人玩家一般能使用三种语言，对其他语言不构成障碍，但还是有很多厂商专门为华人开放了华文服务器，最大限度地争取玩家。因此在马来西亚，一个游戏往往开有几个语言的服务器，如《武林外传》就同时有华文和英文服务器可选，《仙境传说》提供英文和马来语服务器。因为该国的Windows系统预装英文，对华文支持不佳，因此也一定程度上限制了华文服务器的发展。

相对国内的韩国网游热渐渐退去，在马来西亚，由于所有网游都是引进运营，而且绝大多数都来自韩国，所以和中国玩家提起韩国“泡菜”的不屑相比，马来西亚玩家对“泡菜”没有什么特别的看法。在马来西亚，韩国游戏有两个失败的例子，一个是A3，因为当时很少有人的电脑能玩得起来；另一个则是《神话》，这款在中国终止运营的游戏在马来西亚也“被人吐口水”，可谓命途多舛。即便如此，他们对韩国游戏看法也仅仅是，“不是所有的韩国游戏都好玩”。



《剑网》在越南的成功给许多矢志进军东南亚的厂商以信心，但越南经验未必适宜在其他国家照搬

这种对韩国游戏的看法，从一个侧面折射出中马两国玩家的视野和心态的差异。以国内网游的火爆与由此带来的层出不穷的内幕新闻和社会问题相比，马来西亚的网络游戏市场呈现出较为平和的景象。一般来说，玩家将网络游戏当作和单机游戏一样的娱乐手段，很少听说有极端的练级狂，社会也不会将玩家的表现归咎于“电子海洛因”，也没有玩家冲突或运营商倒台的爆炸新闻。当记者告诉那里的玩家，国内经常有因为回档、帐号被删而引发的玩家抗议以及因虚拟财产被盗而状告运营商的事件时，他们每个人都显得十分惊讶。他们的第一个反应是：“啊？中国会这样啊……”在他们看来，马来西亚的游戏运营商竞争环境比较公平，因为玩家数量较少，“经营者怕丢失玩家，不敢乱来”。当然，这个相对单纯的虚拟国度同样无法抵御外挂的侵蚀。“拜中国的外挂开发者所赐，现在外挂很严重。”一位玩家这样说，“《仙境传说》就已经褪色了，去年我还有三个朋友在RO里庆祝国庆日，现在我在RO里很孤单。”

进军东南亚，以狙击的名义

马来西亚网游市场的初步繁荣并不是整个东南亚网游市场的缩影，东南亚各国的网游发展其实并不均衡。如《剑网》创造了越南网游的几个第一（第一款越南语版网游、第一款收费的网游），侧面反映了越南网游市场尚处于拓荒阶段。《剑网》之前越南人只玩过《奇迹》的私服，《剑网》以中华文化、武侠文化为卖点（《剑网》的越南语版名为《武林传奇》），在地理与文化都与中国接近的越南受到了疯狂追捧。游戏在越南的注册用户近百万，同时在线人数保守估计约有五六万人。8月19日，《剑网》在胡志明市的线下活动吸引了超过2万名玩家，在越南算得上是家喻户晓了。

《剑网》的下一个目标是泰国，但泰国市场和越南不同，它是一个成熟的网游市场，进入此地需要更多的准备。国情不同，中国游戏在东南亚各国会遇到很多问题。金山公司的海外业务总监李雪梅说，首先，语言是一个不小的瓶颈——无论是版本语言还是和越方沟通的语言。《剑网》在马来西亚使用简体中文版，因为语言的限制没有在其他海外市场成功。而记者采访到的一些马来西亚玩家对《金山词霸》十分熟悉，却不知道金山还开发过网络游戏，显然金山在这里的开拓还需更加努力。此外，很多韩国小公司不遗余力地开拓东南亚市场，只要能谈下来，有时赔本赚吆喝也干。但总体来说，海外市场越来越成熟，那里需要具有国际水准的游戏，国产游戏要在东南亚市场立足必须苦练内功。“竞争越来越激烈，我们在中国狙击韩流的战斗看来要延伸到海外了。”李雪梅最后说。

大陆网络游戏开发团队系列之三十五

“创新是要冒很大风险的！”访北京卓智科技有限公司

■本刊记者 心鹰

记者采访过很多游戏制作公司，走进这些公司前，记者都会准备一些基础的问题，如你们做游戏的理想是什么？问同样问题的结果，就是对方给记者相似的回答，这是记者、也是读者最不愿看到的。于是在采访的进行中，记者往往会从被采访者的言谈中寻找蛛丝马迹，找出那一丝不同，并尝试把它放大给读者。不过，最后记者发现，这样做往往是徒劳的，因为这些游戏开发者本来就是行为、思想类似的人，做着类似的事，甚至连描述自己理想的用词都一模一样。于是，我们听到的是，这些人不是在工作、不是在赚钱、更不是在生产什么商品。对他们来说，一款游戏是自己的作品，体现自身的价值，甚至是唯一的价值。那么特色和创新是不是对这些开发者来说就毫无价值了呢？这也是此次采访中我们期望得到的答案。


卓智时代团队主创人员的合影

一、公司中的公司

任何现代化大城市都有许许多多的写字楼，这些写字楼里面幽暗深邃，被分成一个个小区域。每当记者进入这些写字楼时都感到十分好奇：“这些公司都是做什么的呢？他们能赚到钱么？”卓智时代科技有限公司（以下简称卓智时代）就隐藏在京城这样一座大厦中，与众不同之处在于：它竟然处于另一家公司内部。

寻找卓智时代是颇费周折的，多方打听后记者才得知：这家公司现在还没有自己的门牌，只是租用另一家公司的办公区域进行工作。有工作人员在前边带路，我们终于找到了这家刚成立不久的公司。公司虽然没有什么名气，但目前大概已有40人左右的规模。其中绝大多数员工都是研发人员，行政、市场等方面的工作刚刚起步，由一些有经验的老员工兼职。整个公司分工明确：策划8人、程序9人、美术26人……对一个游戏开发公司来说人已经不算少了。记者简单参观了一下员工的办公区，大体上感觉与其他开发公司没什么不同。由于办公区是暂时租用的，两家公司的人混坐在一起，程序旁边是财务（另一家公司的），美术隔壁是物流……感觉有点怪怪的。


主策划王染砚有3年从业经验，最近很喜欢玩《魔兽世界》


主美术王悦东曾任职创意鹰翔，有长达8年的工作经验，是个地地道道的“星战”迷

二、“创新是要承担风险的！”

作为一家新成立的公司，卓智时代的背景颇为神秘，公司方面甚至连最高领导的名字都讳莫如深，这不禁使我们浮想联翩。据介绍，2004年12月，一家国外上市公司对国内的网络游戏市场表现出浓厚兴趣。2005年1月，在得到这家境外公司近千万元人民币的投资后，卓智时代正式成立。3月份公司组建完成，开始进行游戏开发。到9月份，第一款休闲类网络游戏《咻咻大作战》基本完成，MMORPG《纵横时空》（暂定名）的开发工作也完成40%左右。从速度上看，公司的开发进展是很快的。不过，无论公司在做什么，品质总是摆在第一位的，而产品品质很大程度上取决于公司的定位和领导风格。卓智科技究竟是一家什么样的公司？它要带给我们什么样的产品？记者与卓智时代几位主创人员进行了长谈。

主策划王染砚是一个非常健谈的人，似乎有说不完的设想。对于记者的问题，他总是面带微笑地提出反问，这很有趣。他说：“中国目前的网络游戏

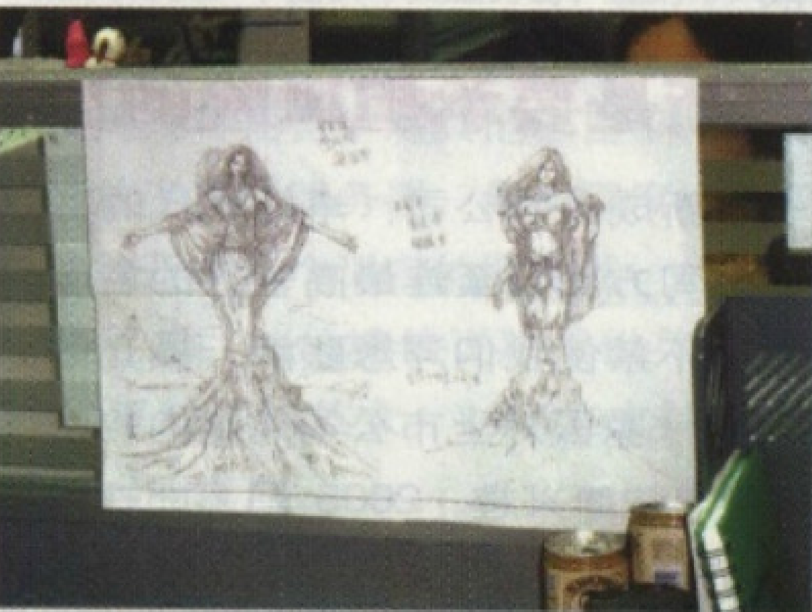

主程序刘睿曾在大宇任职，他喜欢关于“三国”的一切


卓智时代的副总经理郭巍很喜欢Xbox游戏《翡翠帝国》

市场，重复的东西太多，“挂羊头卖狗肉”的情况更是比比皆是，这不是件好事情。长此以往，开发者的目的就会失败。中国市场需要百花齐放，在现阶段就是需要另类。创新总是有风险的，不过有得必有失嘛。”

听到这里，主美术王悦东忍不住插话了：“说实话，我们一开始在一起研究了好久，如果用目前已经成型的游戏模式或者人物造型，做一个游戏会很容易，但也很容易淹没在无数的同类游戏中。于是，我们彻底架空历史（指《纵横时空》），营造了一个完全没有约束的时空，把游戏性定位在‘温情、和谐’上，人们在玩游戏的时候不会感到很累。我们的场景风格差别相当大，因为我们的美术部门非常强（笑），我们试图营造一个类似于《星球大战》的时空环境，各个奇妙的元素都可以包含其中，而又不会让人感到突兀，那种纵横时空的感觉真的很奇妙。”

在交谈中，主程序刘睿一直一言不发，还是记者率先向他“发难”：“作为程序员，你对做游戏有什么看法？”“作为程序员，不需要创意、不需要发挥、仅仅是配合！”刘睿的话十分干脆。“公司目前的程序员大部分是新人，他们有软件开发技术，但并没有多少真正做过游戏，所以我们的要求就是‘精确地反映美术、策划的原意，整合游戏设计的流程’。为此，我们在公司内部特意开发了一款软件，通过这种软件，各个部门可以知道什么样的东西程序能做，什么样的不能。而程序方面也能更直观地看到美术、策划需要的东西，使工作效率大大提高。”刘睿说。


《纵横时空》的原画，有些类似欧美奇幻的风格

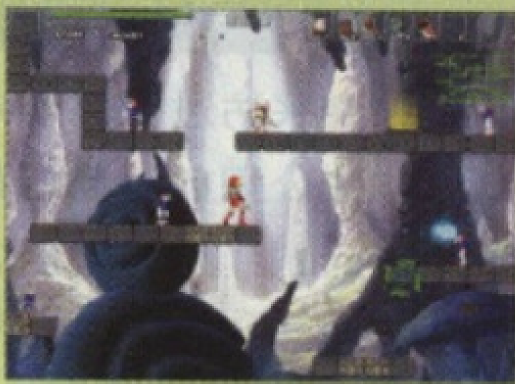

美工正在聚精会神地进行3D制作

卓智时代的副总经理郭巍对公司的未来充满信心，他告诉记者，目前《纵横时空》仅完成40%，但无论是创意、设计、稳定程度，这款游戏都相当出色，相信能给玩家带来不小的震动。郭巍说，目前市场上有《魔兽世界》这样的强势作品，与他们拼肯定要面临相当激烈的竞争。所以，一款有特色的游戏才是我们想要的，玩家玩多了“大作”肯定会有疲劳感，创新的产品就像一杯清茶，能使他们放松下来，也肯定会有市场竞争力。

走出卓智时代，那句“创新是要承担风险的”还萦绕在记者耳边，对于当今混沌不清的网络游戏市场来说，究竟是创新更具活力，还是保守更为稳妥，我们还需拭目以待。

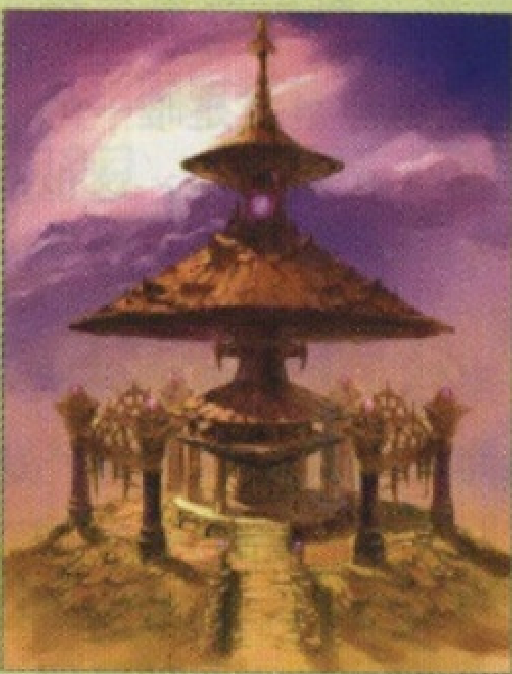
公司名称	卓智时代科技有限公司
游戏名称	《咻咻大作战》《纵横时空》
负责人	郭巍
产品特色	以创新为开发理念的架空历史的MMORPG
官方网站	guowei@xinruinet.com

《咻咻大作战》



《咻咻大作战》是一款强调在线对战的休闲类游戏，目前完成度约为90%。玩家建立或进入一个游戏室后，可以展开最多达8人的大混战。游戏的规则十分简单，用光波将地图内四处走动的怪物吸收就可以获得一定的能量，然后可以使用各类武器攻击其他的玩家。将其他玩家或敌方团队的玩家全部消灭，即可获得一局游戏的胜利。游戏中可以个性化定制服装和外形、自由选择装备技能。

《纵横时空》



《纵横时空》是一款奇幻风格的全3D MMORPG，目前完成度约40%。游戏背景是这样的：2046年的人类遭遇外星生物“暗魂”的入侵，经历了一场有史以来最大的浩劫，面临灭绝的危险。一位考古学家研究多年后指出，这场劫难的起源来自于6500万年前的地球。当年曾出现过一个精神力量相当发达的人类社会，并且打败过暗魂。但不知是何原因，却没有彻底地将之消灭。于是，现代人类肩负着神圣的使命，利用时空穿梭回到了那个古代文明去消灭暗魂之源。游戏包括独特的装备培养系统、宝藏系统、自由开放的采集系统、超大无缝连接的地图场景等特色。



■类型：在线角色扮演 ■制作：中华网龙 ■运营：金山华络（上海）
■游戏状态：即将封测 ■官方网站：尚未开放

《金庸群侠传Online 2》大侠之路，轻松上阵

■上海 马儿

《金庸群侠传Online 2》（以下简称为《金2》）去年率先在我国台湾省开始测试以来，赢得了许多玩家的赞誉。从目前得到的资料来看，《金庸群侠传Online 2》人性化的设定比它之前的版本有很大进步。从庞大的武学系统到周密的细节设计，显示了开发团队吸收了玩家意见并进行改进。大侠之路，轻松上阵，看看《金2》给各位未来的英雄准备了些什么吧。

方便简捷的操作方式

在操作上，《金2》秉承方便、简洁的原则，让玩家轻松上手，尽快踏上江湖之路。游戏以鼠标左键控制角色的行走、谈话、攻击，鼠标右键控制交流界面的开关和视角转换，滚轮控制焦距远近。加上众多快捷键的设置，操作起来十分方便。另外，《金2》的玩家可以自定义按键模式，设定符合自己习惯的操作方式。《金2》的游戏界面相当简洁利落，只有4个功能选项常驻屏幕，其余功能窗口可随时开关，能向玩家展现最大面积游戏的画面。

完全自主的角色培养

《金2》凭借“投点系统”将角色的培养权完全交付到玩家手上。玩家每次升级都能获得属性点、武功点和内功点，每个角色拥有体力、内力、力量、悟性和敏捷五大属性让玩家投点。投入的每一点都牵涉到战斗时的命中、闪躲、格挡、负重、最大与最小攻击力数值的加成，甚至在装备、武器、宝物的追求上，也因为玩家角色的属性和配点的差异性，呈现出不同的偏好和结果。投点系统直接影响角色未来的发展，玩家可以凭借投点掌握角色的体质偏向，强化某些属性的能力，进而创造出每个角色的独特个性。投点系统可以让玩家能体会游戏的内涵和深度，而不是一味地追求最高等级和最强攻击力。


简洁的操作界面，窗口可由玩家自己拖放


和许多网游一样，玩家可自主发展角色属性


游戏内嵌了功能强大的聊天室



和钱庄老板交谈进行独创的跨服交易

随身携带的聊天室

在网络游戏越来越注重互动交流的今天，以往角色之间的沟通聊天方式已经无法满足玩家的要求。《金2》特别开辟小型聊天室功能，让行走江湖的侠客、侠女们，想和好友聊聊天时，只要席地一坐，便可以打开“随身”聊天室，痛快畅谈。《金2》的聊天室是玩家角色本身的基本功能之一。简易的开启方式如同大家熟悉的MSN等常见聊天工具，很容易上手。玩家身处纷扰的江湖末日，除了每日练功、立志拯救武林之外，也不要忘记多交些来自五湖四海的朋友哦。

跨服务器的交易平台

游戏中的交易终于可以不再局限于单个服务器了！《金2》除了安全交易、摆摊交易外，全新的跨服务器拍卖平台让交易不再受时间、空间的限制。如果玩家去过《金2》在我国台湾省的官网的话，就可以发现由服务器与网页整合建立的《金2》拍卖网，玩家可以在游戏内或直接通过拍卖网页上传物品，参与交易。

■类型：在线角色扮演 ■制作：天晴数码娱乐 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：10月份内测 ■官方网站：http://jz.91.com



《机战》未来太空争霸战

■北京 黑石头

自从人类开始发展机器人技术以来，充满机器人的战场就成了无数科幻小说和电影、动漫中常见的场景。而在机器人游戏中，日本的《超级机器人大战》系列是最为人所熟知的。集结了“高达”系列、铁甲万能侠等无数动漫作品中的机器人，对抗同样来自各路动漫中的反派角色，从而让玩家尽情享受各部作品中的经典情节。但在《超级机器人大战》中玩家毕竟只是对抗电脑，时间长了自然会失去挑战的快感。如今，在最近频频出现的机甲类网络游戏里又增添了新的一员，这就是天晴数码经历两年时间开发的《机战》。

全新的类型设计

作为一部以机器人和宇宙战争为背景的游戏，《机战》完全摆脱了传统武侠和奇幻类网游的限制。玩家控制的角色不再是血肉之躯的人类，而是身高数十米，拥有强大热兵器和极高机动性的机器人。玩家们也无需继续考虑打怪升级、学习技能法术等工作，而是为了强化自己的机器人而去研究强化装甲、改良武器装备，或购买性能更强的新机体。为了令自己的机体和所属势力在战斗中获得更大优势，玩家需要根据不同战场的要求选择不同装备，参加为获得补给而进行的资源争夺战，或是执行夺取、侦察、伏击之类的任务。与传统网游相比，《机战》中的玩家更像是未来军队中的ACE机师，时刻准备踏上战场。这种全新类型的游戏一定能为玩家带来新的体验。

丰富的机体和装备

作为一部机甲类游戏，机体和装备的丰富程度非常重要。就拿最为玩家们熟悉的《高达》来说，里面的机体光是初期主角机、后期主角机、各类配角用机、量产机、试验型机等，至少已经超过了100种。还好《机战》在这点上也做得非常出色。游戏中的机体包括各种类型，如远程型、近战型、特殊型、攻坚型、狙击型等等，适用于不同场合。近战型类似装备光束剑的高达或热能斧的扎古，但也有只用双拳拆毁敌人的机体的类型存在。远程型机体除了使用传统的光束步枪和高能狙击步枪外，也可以使用威力巨大的重型米加粒子炮，甚至可以操纵《高达》中新人类机师的专利武器——浮游炮。


位于地球轨道上的战斗


火星轨道上的太空基地


卫星联盟——宇宙中的星光大道


泰坦片区的小基地

完善的系统背景

作为一部未来背景的机甲游戏，玩家们不会像传统武侠网游一样四处打怪练级增强实力，因此《机战》中精心加入了复杂而庞大的研究系统。玩家们需要在研究所中花费时间进行研究、升级，提高各类单项技术的等级，开发该类装备中的顶级产品。随着游戏进行，玩家也会不断获得换乘更高等级机体的机会，许多机体只有搭配最新武器才能完全发挥能力。作为未来机械人战争的战场，游戏的大部分舞台都位于地球轨道和火星周围，既包括了宇宙空间战，也包括地面战乃至城市中的巷战。当进入战场后，游戏采用俯视视角，玩家可以清楚地看到自己驾驶的机体周围的环境。游戏的操作十分简明，必要的指令都可以方便地在屏幕上找到功能按钮。正因为有这些合理完善的设计，我们才有理由相信《机战》能获得成功。毕竟每个孩子的童年，都曾有过驾驶大铁人奔跑的梦想……

■类型：在线角色扮演 ■制作：INix Soft ■运营：上海易势力
■游戏状态：8月12日内测 ■官方网站：http://www.kalonline.com.cn

刀 KAL ONLINE

《刀》韩国式上古幻想

■北京 EnvyMe

《刀》（Kal Online）是一款以东方神话为背景的MMORPG。在游戏中，玩家将会重温盘古开天、女娲造人、炎黄与恶魔军团对抗等神话故事，战斗方式则是淋漓酣畅的即时制，再加上完全开放的PK系统，如果你正在寻找一款能在小说般的世界里自由驰骋的游戏，那么它就是了。

游戏的基本要素

目前的《刀》中有3种职业：擅长"迎头痛击"且"打不死"的战士，在呼风唤雨的同时却会被地精一剑砍倒的法师，以及在距离敌人2cm还在表演"百步穿杨"的弓箭手。这3种职业配合起来可谓惊天地泣鬼神，哪怕孤兵作战也可以游走天下。游戏中的任务以游戏背景故事为蓝本，给予玩家很高的选择权——有多项任务可以挑选，如果不想体验等级任务的话，可以选择接受特殊任务——也就是说，要赚经验值就老老实实做任务，想杀人就别管三七二十一了。

在游戏中，玩家可以加入其他玩家的公会，也可以寻找志同道合的朋友创立自己的公会——但至少要找6个没加入其它公会的人，其中一人（其实就是队长了）的等级必须在30级以上，其他成员的贡献点总和要超过60，然后向公会管理员提出申请，顺便贿赂他10万金就可以了。公会的名字也要符合游戏名字的特色，简洁为佳，最好控制在7个汉字以内。游戏还专门设计了公会任务来供公会成员"骗取"经验值或名正言顺地与其它公会开战。

想与传说中的神兽并肩作战？当然可以了。现在有哪个大侠行走江湖不带个"宝宝"？在《刀》中，想要神兽相伴需要玩家的精心培养，由卵成长到幼体再进化成"神兽"，都由玩家一手打造，之后才能享受它们强大的天赋能力。不过，玩家也要学会控制自己的神兽——如果它的等级超过了主人，这个本性是神的宝宝可能就不好驾驭了。


美丽的天约圣城，我来了


造型张扬的神兽坐骑


弓箭手的战斗还是保持距离比较好


捕鱼也可以提升经验值

特色系统

开头说了，《刀》的PK是完全自由的，玩家几乎可以为所欲为，甚至可以杀人于无"名"——这得益于游戏颇具特色的"刺客系统"。玩家只需带上面具，便能化身为刺客，此时玩家的名字消失，取而代之的是一片红色，这段时间内刺客可以在城市外的任何区域内随意PK，没有人知道刺客的真实身份。当然了，没有人真的想成为一名"无名侠"的，游戏也会对每一个刺客的PK值进行统计，并在城内的刺客排名中公布，让玩家在隐匿的同时名扬天下。

如果练级累了、PK烦了，朋友没来不能聊天怎么办？那便去感受一下《刀》中的生活片断吧。钓钓鱼、做几道海鲜祭祭自己的五脏庙；采采药，做几瓶"红""蓝"赚点外快都可在游戏中轻松实现。据说，《刀》的官网还将架设一个虚拟物品交易平台，意在保障虚拟物品交易双方的利益——也是，既然无法抑制，就让它规范化吧。

■类型：在线角色扮演 ■制作：西山居 ■运营：金山
■游戏状态：9月20日公测 ■官方网站：http://jx2.kingsoft.com

《剑侠情缘Online II》菜鸟成长之路

■MyST 思恋雨季

如何才能在《剑侠情缘Online II》（以下简称《剑网II》）这款游戏中出人头地，成为人所景仰的大侠，想必这是每位玩家在进入游戏前都曾考虑过的问题。要成为大侠肯定离不开艰辛的磨练和成长，而如何度过游戏刚开始的难忘时光，想必是很多玩家最为关心的。

很多网游老玩家都拥有这样的经验，那就是进入游戏后千万不能第一时间冲到新手村外去打怪物，而是要尽快熟悉游戏的各种设定，然后为自己安排最为合理的升级方法和路线。玩家进入游戏后，假设出生地是汴京，出生地旁就有帮助新人快速了解游戏的NPC——野叟。完成野叟的新手任务能得到一些银两和声望，但是没有经验奖励。所以这时，建议大家跳过野叟直接去商会老板处接商会任务。在《剑网II》中，商会任务主要分为三类：

1.收集装备。到城里的服装店或武器店老板那里购买某种装备然后交给商会老板；

2.收集物品。从野外怪物身上收集特定的物品或材料，集齐后就回商会交任务；

3.杀死特定怪物。商会老板会指示怪物的出现地点。

以上任务完成后玩家可获得大量的金钱和经验奖励。1级的新手玩家在商会老板这里会随机接到三种商会任务中的一类，而在短时间内让经验快速增长的就是第一类任务。如果玩家接到其它两类商会任务，就应第一时间删号并重新创建游戏人物，因为玩家一旦接到商会任务后就不能随便将其取消，取消商会任务会降低玩家在游戏中的声望。而1级的新人玩家没有声望可言，因此任务将不能被取消，所以删人重新建立人物是最有效的方法。

这里还有一个问题。新人玩家接到第一类商会任务后可能没有能力马上完成，因为玩家现在囊中羞涩，根本没钱去购买商会老板需要的装备。而现在才是玩家回到野叟那里的时候，从野叟那里接到新手任务并完成后，玩家原始的资金积累就此告一段落。接着去完成商会任务。这时所获得的经验奖励将足够使玩家升2级，玩家2级后就可来到在汴京城北部的NPC——赵普那里接诏书任务。完成此任务后玩家就可以去成都城，在城内东北角找到周善人，可从他那里接到赈济难民的任务（之所以先做这两个任务的原因就在于任务要求十分简单，只需跑跑腿即可完成）。完成这两个任务后玩家应该有8级左右，这时再回到商会老板那里继续接商会任务，此时玩家已经可以顺利完成所有类型的商会任务。

这样，很快玩家就能到达《剑网II》加入门派的等级限制——10级，这时可从城里的门派接引人那里直接传送到想要加入的门派。加入门派前，每派的掌门都会要求玩家完成不同的门派任务。不过不用担心，这些门派任务都有十分详细的流程介绍，只需按步骤完成即可。加入门派后还是不宜马上出城打怪升级，继续做商会任务才是当务之急。玩家到15级后就可将完成商会任务所获的经验保留下来，因为玩家等级越高，商会任务要求也越高，且打怪经验也会越来越少。保留经验的另一目的也是为了获得更多的声望点数，因为学习每个门派的高级武功都需要大量的金钱、经验和声望。


除了经验奖励，完成一轮（10次）商会任务还可以获得双倍经验道具


商会老板经验大派送，走过路过不能错过


如果忘了任务步骤，可以按F11键来获得帮助


世界地图中的跳棋形图案意味着玩家当前所在的位置

■类型：在线角色扮演 ■制作：大宇资讯 ■运营：网星游戏乐园
■游戏状态：8月16日第三次内测 ■官方网站：http://www.swdol2.com.cn

飞天历险 轩辕Ⅱ Dream Of Mirror Online

《轩辕Ⅱ——飞天历险》大渊献试炼任务详解

■黑龙江 狼族盒饭

大渊献试炼是《轩辕Ⅱ——飞天历险》中一个很长的主线任务，需要跨越18个人物等级。因此向各位玩家详细介绍这一任务是很有必要的。以下是该任务的流程：

到长阳城左下的水井附近找到轩辕镜（92,298），点击触发剧情，得知水井里有妖怪作乱，必须有通行证才可以通过。跑到县衙去要通行证，结果碰到县衙师爷，他说县太爷现在的行为很古怪，答应帮师爷调查水井就会得到通行证。跑回水井处，发现没有绳子下不去，和旁边的橙儿对话，然后找孙婆婆（174,158）做坚韧的绳子。记得带上5根麻绳做原料，做完绳子就可以下井了。

跑到水井的尽头（110,268）会触发剧情，发现了真的县太爷，得到县太爷的辟邪官印，用它可以破邪。跑到衙门（146,199），使用辟邪官印，让假县太爷虎妖现形（同时会碰到何然）。

和师爷说话然后冲进地道，追到尽头（466,73）打倒虎妖得到虎煞妖符（何然离开前往防风氏坟）。回到衙门，又得知县太爷的儿子被虎妖抓走了，妖怪来自长阳城郊外。沿着足迹（477,464）（549,400）（639,421）一直追，到了钓鱼岛桥上（550,445）忽然下雨，遇到一个妇人，说儿子被妖怪抓走，然后晕倒。回城买清水（91,172）救醒妇人得知妖怪来自防风氏坟。进入坟中，用夜明珠开启第二层，在（428,170）见到那个妇人变作的蜘蛛精……回城，在铁匠铺弄到杀虫剂，回去使用杀虫剂让她显出原形，得到蜘蛛妖符。



和水井旁的衙役交谈


真的县太爷在这儿呢



在桥头遇到不知名的妇人

到凤凰塔门口遇到了守门的怪物吐音，一大段剧情之后，要去找妖怪的银两（125,107），七色花（489,232）和男人（358,455）。进入3层会发生剧情，要帮小吐音寻找同伴，分别在第一层（88,102）（128,92），第二层的（268,59）（304,77）（227,88）和第三层的安全区，再回3层把12个小吐音带到3层安全区。最后到达第五层，发现精神失常的江如红，击败她，毁坏影响她的祭坛，让她恢复正常，带着祭坛碎片去找县太爷领赏。

回到县衙（151,199），答应帮县太爷去安定村察看山贼消息。到安定村村长处（315,472），得知是野熊寨的山贼搞的鬼。冲进野熊寨（685,127），从大厅进入地下，和“监守自盗”对话开启地下2层。在（472,60）会发生战斗，这里是最危险的地方，会出现两拨山贼，都是会法术攻击的，如果被6个人一起用法术围攻，那就死定了。战斗后往出口跑，会遇到山贼头子和白蚁书生。之后从铜角山（695,409）传送到巨石林，里面有火眼唆倪，还好只有一个怪。

回到安定村，又听说湖中河妖作乱，想要过湖要举行祭典仪式。先要到药王庙学习舞蹈，然后到祭坛跳舞，顺序为：拍手、欢呼、右转、好冷、备战、闪避、剪刀、哭泣、鞠躬、耸肩、示爱。到水神庙后，进入石窟，在（165,249）处会发生战斗，战斗失败后被人救出，在（109,211）遇到壶中仙。然后回到水神庙，在（249,238）进入密道，到了（289,307）会发生最后一次战斗，打败蛟龟，主线任务结束。

■类型：在线音乐演奏 ■制作：O2Media/T3 Entertainment ■运营：久游网
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://www.9you.com



《劲乐团》《劲舞团》版本更新报告

■北京 Gucci

久游网运营的两款音乐网游《劲乐团》和《劲舞团》将在近期推出新版。《劲乐团》将推出最新版本《乐光宝盒》，新增专为情侣设计的双人合奏系统、为时尚一族量身打造时效性道具、富有中国特色的游戏场景等。《劲舞团》的新版本《我型我秀》加入了全新的舞步学堂、道具商城、个性十足的服饰道具和全新的8键操作方式等。这次改版将让这两款游戏呈现出完全不同的面貌。



双人合奏有详细的操作介绍

乐光宝盒

双人合奏，共谱美好乐章。当玩家进入双人合奏模式后，屏幕被分为左右两个部分，左侧为1P、右侧为2P。左侧下落的音符难度比较高，以4键控制，因此比较适合男孩使用；右侧下落的音符比较简单，是3键控制，更适合女孩来进行演奏。双人合奏模式，意味着游戏的难度会有所降低，当然，玩家间的配合和节奏把握也十分重要。



中式主题背景在新版本中大量出现

时效性道具，寻找另类感觉。时效性道具并不意味着玩家身上的衣服会过期作废，它只针对所有装饰性道具（包括G币与M币），但不包含戒指和歌曲。时效性道具的最大优点是价格仅为原价的40%，大大降低了购买装饰道具的花费。对喜欢频繁换装、追求时尚的玩家来说这绝对是一大福音。

中式主题背景，亲切温馨。由于春节期间中式场景的推出受到广大玩家的欢迎，因此此次版本更新出现更多中国游戏场景。古代的宫殿、园林、桥梁、建筑等都开始渐渐走进游戏。长城、三峡、喜马拉雅山、故宫等场景将带给玩家久违的亲切感。



8键+反键，更具挑战



8键操作，快要忙不过来了！

我型我秀

8键和反键操作方式。游戏新手区仍为4键模式，自由区则有4键模式和8键模式并存。玩家可以在普通和自由模式下按Insert键切换到4键和8键模式。只要玩家完成一次8键舞步，不但能比4键舞步得到更多加分，还能跳出炫目的时尚舞步。游戏增加了4键和8键混合模式以及全8键模式，玩家可以根据自身水平选择挑战的难度。另一个值得期待的是反键模式。当玩家看到箭头符号中出现红色方向键时，只有按它标志方向的反方向才被认为按中正确目标，十分考验玩家的反应。



情侣模式中的攻防战

情侣模式。情侣模式由一男一女以情侣的身份演绎一系列双人舞蹈。该模式支持4位玩家同时游戏，由一位男玩家和一位女玩家组成情侣，与另一对情侣进行对战。对战中由每队的男女玩家面对面跳相同的、专门设计的情侣舞步。配合度上佳的情侣可以获得爱慕值（用红心的数量表示）。舞曲结束后，爱慕值最高的一对情侣获胜，并且能获得丰厚的奖励。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Actoz Soft ■运营：盛大网络
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://mir2.poptang.com

龍 热血传奇1.8版

《热血传奇》1.8版法师PK小议

■上海 OneTwo

法师作为《热血传奇》（以下简称为Mir2）三大职业之一，一直是一个让人又爱又恨的职业。论战斗力，法师是刷Boss打宝必不可少的中坚力量，然而法师天生血少，成为PK场上屡屡被秒杀的对象。不少人都说法师是垃圾，一天死上十次八次是家常便饭。笔者是一位有4年“传奇”龄的老玩家，在这里谈谈自己的看法。

法战之争，“传奇”中永远的话题

笔者绝不认为法师垃圾，事实上，只有初入门的玩家才会这么认为。请永远记住一句话，没有绝对的强者，也没有绝对的弱者，二者之间的差距，仅仅是人与人之间经验和技术操作的差距。Mir2进入1.8版以后，战士职业进入黄金时期，战士装备狂升，按一般人的说法，现在Mir2是战士的天下。但是在历次攻打沙巴克的战斗中，战士依然只是起到顶门和破坏防御的作用，很少看见战士在人群中横冲直撞、所向披靡。为什么呢？这是因为战士血多很难被秒杀，而法师虽然血少，但是现在真正能秒得了法师的却没有几个——当然操作不好的情况除外。法师只要加了魔法盾，战士就是连出2个烈火也秒不了他。当然，法师现在最怕的是战士的隔位刺杀，隔位刺杀发挥好的话，有时候比烈火还厉害，对于法师来说，因为刺杀是破防御的，所以盾对战士的刺杀无效。

法师和战士PK最重要的技能就是火墙和冰，这个时候千万不要省药，大量地放火墙和冰，只要手上的装备好一点，战士的血绝对补不上来。而跑动的时候尽量避开战士的刺杀位（如果跑位跑得不好，一不小心中了战士2个刺杀，一般就回天无术了）。但战士毕竟是战士，血多始终是王道，现在的战士一般都有700～800的血，法师想杀战士很难，但只要保持自己不死，能把战士的“红”耗完，那对方就只能用随机卷轴了。任何一个精通法师的人都知道，如果在土城打架的时候，一大群战士在那里砍来砍去，如果人群里没有法师，自己一个人是根本不能去的。但是技术好、装备好，照样可以把一群战士“烧”得哇哇叫。


攻打沙巴克就是这样攻的……


雷电术永远是PK中最热门的攻击技能


人多的时候火焰就是最实用的技能


狭路相逢法师胜！

法师PK的时候，“保护”首先要高，不要只调得刚刚好，最少要超20HP，喝红时间也要快，不要超过4秒。此外场地也是决定PK胜负的因素，在空间小的地方和战士单打，战士是绝无胜算的。只要放4格火墙，然后围着火墙边跑边放冰，战士的血加不上来，他就只有用随机卷轴或回城了。

在有怪的地方战士更没有胜算。因为这个时候雷电术发挥了很大作用。此时，法师最好离战士远点，等战士追来时，往怪物堆里面引，当对手一停下来打怪物就放出雷电，慢慢地把战士的“红”消耗完。

法道之争，消耗战的对决

笔者不建议法师与道士PK，因为和道士打有些无聊，两个职业都擅长远程魔法攻击，谁也打不死谁。法师有盾的话就可以挡道士6个左右的符，但再僵持下去最终还是法师落败。因为道士耐力比较好，耗多久都行。

总的来说，法师PK最合适的对象还是战士，毕竟职业之间有相克性。而现在版本中有了新技能“灭天火”，战士只要中了，连烈火都放不出来就死掉了。因此，还是那句话，玩法师没技术是不行的。对于精通微操和真正摸透法师职业的玩家来说，反应快、操作灵敏，在PK场上眼观六路、耳听八方，那才是法师的真正目标。“传奇”中没有绝对强的职业，只有绝对强的操作与意识。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：龙图智库 ■运营：游龙在线
■游戏状态：8月30日公测 ■官方网站：http://love.online-game.com.cn



《恋爱盒子》布置房间心得

■北京 清泉

《恋爱盒子》的魅力之一就是每个人都有自己的房间，玩家可以随意布置，可以约朋友进来聊天。如果你不在家，他们还可以在房间里的留言本上给你留言。有些玩家或许觉得，房间对他们而言并没有太大的作用，所以就任由新手家具摆在那里，直到坏掉为止。其实，认真地布置你的房间，只有好处没有坏处，而且这样做的好处是显而易见的。

轻松聚敛人气


在乐芙会馆大厅搜寻人气房间，然后在房间主人的名字上双击就可以去串门了

如果你有一间漂亮、个性的房间，相信大家都很乐意到你的家里去坐坐。玩家们在乐芙会馆大厅按画面右上的放大镜按钮“搜寻”房间时，可以从列表中看到人气房间的排名。如果你的房间冲上人气房间的排行榜，对玩家人气的提升也是不言而喻的。尤其当玩家是家具设计师时，房间的摆设同时也是展现自己家具技能的最好机会，说不定还能因此而拉到订做家具的客户呢。

增加角色属性

角色的属性之中，有一项“生活质量”的数值，就是以房间摆设的家具作为评判标准。所以玩家们必须随时注意房间里的家具是不是已经损坏，当某项家具损坏，它就会变成恶心的垃圾，这时如果任其损坏下去，生活质量不断下降，你的角色可是会生病的。另外，房间里的某些家具还具有增加角色某些属性的功能，而且每天（游戏时间）都可以使用一次，如果能善加利用，对角色属性的提升会有相当大的帮助，至少我们可以少花一些乐芙币在食物上。


床会增加体力，彩带和汽球也不只是装饰品哦

房间布置比赛


在爱西斯那里查看参赛者和他们的房间

当你对自己的房间感到十分满意时，可以报名参加每个月（游戏时间）举行一次的房间布置比赛。想要报名参赛的玩家，必须在每月1～10日到大厅找爱西斯报名，未参赛的玩家可以为参赛房间投票（每人每月只能投一票）。当每月21日公布比赛结果后，除了前三名会收到得奖的信件通知外，还会从投票箱中额外抽出三名幸运投票者。

免费获得高级家具

事实上，有时不必花钱就可以得到不错的家具。如果你喜欢参加问答游戏或愿意整天都泡在竞技场里，那么一定要到摩天大楼的游乐场去找工作人员兑换积分礼。如在“SC动脑俱乐部”答对10题就可得到动脑王积分1分。另外，在枫叶谷打兔子或在夹娃娃机中夹到乐乐卡，也可以兑换礼物，而且大部分礼物都是家具。游乐场可兑换的礼物有：


有阿兹提克水晶球的话，就可以在家看星星了

1.乐乐卡
30张：粉红花型发夹
50张：维克轻巧架　100张：酷摩小熊

2.动脑王积分礼
10分：浪漫小台灯　25分：罗曼蒂克蜡烛
50分：爱莉丝直立灯　100分：阿理巴巴地毯
500分：阿兹提克水晶球

3.竞技王积分礼
20分：海滩盆栽　50分：高贵素雅台灯
100分：野生动物直立灯　200分：随处帅气镜
1000分：阿兹提克水晶球

■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：10月份内测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》新手指南

■北京 紫烟

《万王之王2》（以下简称KoK2）9月初已经正式在中国台湾省开始公测。在此之前，为了制作严谨和对玩家负责，KoK2在画面风格上进行了总共多达4次的改版。现在的KoK2使用的是雷爵资讯自主开发的游戏引擎，全3D的游戏画面可以表现出雄伟的城堡、美丽的小镇和树林。在这些美景的背后，KoK2的世界将带给我们什么样的游戏体验呢？

可以重生的人物

KoK2的角色创造界面允许玩家像EQ2那样创造出充满个性的人物。玩家可以依次选择性别、发型、发色、特征等几个方面做外形调整，所有外形的改变都会实时显示在人物造型上，且可使用人物下方的按钮来转动人物作各角度的观察。选择职业后，一个服务器里最多可以创造三个角色（如果你是新手，建议选择战士，比较容易上手）。此外，游戏中玩家删除一个人物角色后，系统将会保留该角色的数据24小时，然后才会删除。这是KoK2避免玩家误删角色的保护机制，删除角色后的24小时内，玩家可以选择"复活"选项重生删除的角色。


如果不小心误删了人物，可以在24小时内选择恢复


冒险者的旅程的起始地——巴布朗港


在巴布朗港探索，寻找新手试炼的机会


带着宠物出门打怪，一个新的英雄正在接受锤炼

新人注意事项

1.出生。玩家第一次进入游戏时，人物所处的地点是巴布朗港。巴布朗港是整个世界交通的中心枢纽，许多满怀梦想与抱负的英雄都在此踏出冒险生涯的第一步。

2.人物。玩家操纵的英雄现在只是众多默默无闻新人的一员，身上只穿着简陋的装备。冒险者的第一步，就由认识这个世界开始。玩家最好在城中漫步，和城内的居民交谈，看看有没有什么任务以及他们需要什么样的帮助。

3.行动。游戏有很详细的地图指示。如果不知何去何从，可以查看位于画面右上角的卫星地图。中央的金色箭头表示目前英雄所面对的方向，一些重要地点，如传送点、重要建筑物等也都会以图标的方式显示在上面。如果想要确切知道目前所在的地点，可以按Alt+M呼出区域地图，将光标移动到地图上的标示符号，就可以得知该地点的确切名称与坐标。

4.探索。注意有些建筑物前会出现不断闪动的圆圈符号，表示这间建筑物是可以进入的。巴布朗港大多数的商人都在店铺之内等待顾客上门。酒店内高朋满座，聚集了来自各地的冒险者。

5.战斗。熟悉环境之后，就可以出去猎杀怪物，顺便练练自己的身手，累积经验值。假如玩家的英雄是战士或是牧师，将武器装备上，对着要攻击的目标双击鼠标，就可以展开攻击（双击鼠标会进行普通攻击，鼠标右键点击NPC可以执行特殊动作，按住右键不放可移动鼠标旋转视角）。假如玩家的职业是法师，要先打开技能窗口，将火球术技能拉到画面右下角的快捷工具栏上，用魔法展开攻击吧。

6.配点。完成居民交代的任务或是猎杀怪物，可以获得经验值，累积到一定程度之后获得经验点，可以将它分配到英雄的属性或技能上（注意，当玩家进入危险区域时会受到警告，意味着在此区域可以自由PK，所以一定要注意安全）。

网游背后的故事·大收藏家

游戏扑克牌收藏篇

■本刊记者 北四环寻事员

姓名：水色妖颜	籍贯：内蒙古
年龄：23	爱好：唱歌、旅游、跳舞
不经意间收藏的各类游戏主题扑克牌约有20余种，其中几套扑克牌的发行时间已超过5年。收藏投入约300元。	



来自内蒙古的女孩水色妖颜说自己或许不应属于这个时代。她与扑克牌的缘分，既来自于夜晚，也与这种建立在规则上的纸牌游戏有关。开朗活泼的水色妖颜喜欢唱歌、交友，所以，来北京休假期间，还不忘特意来到编辑部，带来了自己的收藏，展现在我们面前。



第三波戏谷公司2001年刚刚从休闲游戏平台转型运营网络游戏《龙族》时发行的戏谷扑克，斑驳的外观记录着游戏的发展史

在很长时间的交谈中，水色妖颜一直在讲述每一套游戏主题扑克牌的来历，你可以看到她眼中涌动的活力和眼前多套缤纷的纸牌交织在一起的情形。"以前只是在朋友的聚会上，大家在一起打牌，玩捉红A，玩升级，玩斗地主，后来通过打牌，又认识了很多新朋友。有一次，其中的一位朋友带来了一套游戏主题的扑克，觉得图案特别好看，就向朋友要了过来，也正是因为这位朋友，我开始对网络游戏产生了兴趣。《魔力宝贝》是自己第一款接触的网络游戏，当然，喜欢网络游戏的女孩子更多是因为其中虚拟角色的漂亮服装。这是一个很重要的原因。"不过，水色妖颜后来的兴趣又转向了休闲游戏，联众游戏也是她经常光顾的网站。她指着两套联众出品的扑克纸牌对记者说"这两套纸牌就是通过联众游戏结识的一个好朋友送的，虽然不在同一个城市，但我们经常通电话，聊聊彼此的生活状态和理想。其实，生活在城市中的每一个人内心都挺脆弱的，有的时候，在夜晚，不曾谋面的朋友反而成了倾诉心声的对象，因为没有虚伪世故的顾忌，也因为有距离而感到安全。记得他在电话里弹着吉他给我唱许巍的歌曲《那一年》的情形，当时特别感动，一个人在电话的彼端默默地流泪。而大家彼此仅仅是通过网络上斗地主游戏认识的朋友而已。"



单机游戏时代的《恐龙危机》扑克牌是该游戏典藏版中的赠品



日版的《梦幻之星在线》的主题扑克，也是万千"梦幻"迷希望得到的藏品之一



《吞食天地》的"杀人"扑克牌可谓紧跟潮流时尚

就和人生这种多舛的状态一样，你不知道自己在什么时候会面对怎样的命运，面对怎样的人群，这种理解也是水色妖颜在夜晚、在安静的茶吧里和三五好友打扑克时的思考。她说，纸牌的规则和人生的命运有些相象，是一个动态的变化过程，你需要根据当下的情形去思考下一步的应对，但面前可能是挑战，但也可能是机遇，保守还是冒险，每一步都至关重要。所以自己



《奇迹》（MU）的纸牌因为"年代久远"，设计上比较保守



其实这是联众不同时期出品的两套扑克牌，看看有什么区别？

喜欢的书籍多数是反映普通人命运的，勃朗特的《简爱》、余华的《活着》是经常翻看的两部小说。

“这些游戏主题的纸牌中，你最喜欢哪套？”记者对着桌子上花花绿绿的图案问道。

“可能是这套《刀剑封魔录》的纸牌，因为这套纸牌中几乎没有重复的图案，都是游戏中的人物角色以及怪物的设定图，美术风格比较突出，每张牌都可以拿来仔细欣赏。另外，一些厂商在纸牌上进行文字宣传的设计也比较新颖，比如金山公司的《剑侠情缘网络版》的主题扑克牌就很有意思，除了印刷十大门派的人物角色图案外，还在下方用文字进行了详细说明，在打牌娱乐的同时，对游戏角色的技能、特点也了解了，可见金山在市场宣传的细节方面十分看重。”水色妖颜以一个玩家的身份点评着这些厂商的周边产品，“近几年，在白领阶层曾经流行过一个纸牌‘杀人’游戏，规则是通过彼此的分析和辩解最终找到凶手，很多‘杀人’游戏的高手还经常小范围聚会在一起切磋。有些游戏厂商的市场嗅觉很敏锐，针对这种情况及时推出了游戏主题的杀人专用扑克牌，也算是弥补了纸牌收藏领域内的一项空白。”



《刀剑封魔录》纸牌的图案风格独特



这套以机器人为主题的《星际Online》扑克牌在用纸材质上非常考究

和所有热衷于收藏的人一样，在拥有了几套图案精美的扑克牌后，水色妖颜通过上网及相关图书的查询，了解到了扑克牌的发展史。她说，扑克牌的诞生至今已有数百年历史，但究竟最早发明扑克牌的国家是中国（12～13世纪南宋时期传入欧洲），还是法国（1392年）、意大利（1376年），至今没有定论。但目前国内纸牌收藏者非常多，相关的协会还举办过专门的展览，且多数收藏者对游戏主题扑克牌都很感兴趣，也同她进行过一些交换。游戏主题扑克丰富了这些扑克牌专业收藏家的藏品范围。

除了对游戏扑克牌感兴趣之外，水色妖颜把与朋友们的交流视为自己生活中重要的一部分，“真诚”“快乐”“包容”是她留给朋友们的印象，大家在一起看“超级女声”，在一起玩“杀人”游戏，一起在网络游戏中升级，一起外出旅游，在2004年自己的生日派对上，一位朋友用一套游戏主题扑克中的红桃纸牌摆出了一个心形图案，大家齐声高唱“祝你生日快乐”的情形即便在今天回忆起来，水色妖颜的脸上依然洋溢幸福的微笑。



以图案取胜是众多游戏主题纸牌的共同特点，比如这一套《封神榜》纸牌

扑克牌就是这样一种普及的娱乐方式，有时候它是人们沟通交流的手段；有时候又联结着朋友之间的情感和那些岁月中难忘的场景；偶尔，它又是美军发布通缉令的载体……

水色妖颜说自己目前在写一些散文和小说，她说自己不属于这个时代，在挑选本期的收藏者照片时，她特意选择了一张主题深重、阴霾的图片，她说自己喜欢多年前童安格的一首歌《扑克先生》。“你说你一定不会来/为什么偏偏又要来/站在角落里一个人默默地期待/你穿的西装旧得可爱/现出你宽大的花领带/你说你跳舞很放不开/又说你跟不上这个时代/我们可以放一段适合你的节拍/如果能将时光倒流/回到了你们的时代/你一定怀念那场周末的派/三更半夜才回来……”

水色妖颜说，她愿意生活在那样的扑克年代。



《剑侠情缘网络版》的扑克牌在细节上非常突出

网游背后的故事·虚拟富豪

《传说Online》玩家"红颜笑了"

网名：红颜笑了	职业：业务主管
年龄：28	居住地：浙江省宁海县

目前在游戏中的装备和帐号价值约有1亿传说币，实际价值约为人民币400元。

■本刊记者 克里斯



参加官方刺杀魔使活动成功后，在线帮会成员的集体合照

《传说Online》神农天香服务器里，曾经有一个很辉煌的帮会——遗失的部落，这是该服第一个建立的帮会，也曾经是该服所有玩家的公敌。红颜笑了（以下简称为红颜）是这个帮会的"老大"，级别不是很高，装备也不是很好，但却是一个让人信服的"帮主"。曾经有人开玩笑说，女人玩游戏，要么做个弱者，小鸟依人地跟在某个强者后面，被呵护着；要么就是很有野心，振臂一挥，被众人高高捧起。而红颜却是个异类，她不是很有野心，却管理着这个被人"憎恨"的帮会。

红颜从2002年开始玩游戏，到2003年11月开始正式接触网游，第一款游戏是《天之炼狱》，后来在《奇侠》中也混迹了很长时间，终因全脱机外挂的出现而挥泪告别。2004年《传说Online》开始内测，她也拿到了几个内测号，开始了自己的"传说之旅"。内测电信一区、内测电信二区、体验版测试，直至最终的公测，这一路走来，终于让红颜从一个无欲无求的游戏玩家变成了一个彻底的游戏迷。不过，红颜玩游戏一直是抱着轻松的心情，没有那种极度的疯狂感，总是想玩了就进游戏，累了就早早休息。

玩公测时，红颜身边多了好几个现实中的朋友，他们在一个网吧玩，因为熟悉游戏，很快他们的级别在新服遥遥领先，并创建了该服第一个帮会。一开始，红颜并不是帮会的"老大"，因为刚刚开帮，帮会里都是朋友，并不需要人为去管理什么。但时间长了，加入的人多了，一个好的帮会就需要有人去管理，大家知道红颜有极好的口才和管理能力，所以偷偷将帮主的位子让给了她。

组织人员去死国清七道，却因为帮会里有"奸细"，帮会成员只好全部退出帮会而进军死国

但毕竟游戏是个强者生存的地方，帮会渐渐壮大后，因为需要练级、需要装备，游戏里残酷的厮杀，也就在所难免，而杀人除了PK技术好之外，更需要团结和默契，而"遗失的部落"样样俱备，很快在全服出了名。与此同时，她还带领着帮众参加种种活动，比如刺杀魔使、武林大会等等，在某些活动里她自己更是战斗在第一线。不过，玩游戏在等级高的同时，人人也期盼着有同等级的好装备，可游戏中因为Boss巢穴所在之地较难进入，冲进去之后也可能没有Boss存在，由此引起了帮会内部的纷争，慢慢的这个大帮会的人心渐渐疏远了，大家的游戏热情慢慢降低，最终"遗失的部落"也渐渐没落了。



"红颜笑了"的自信和组织能力是她管理帮会的秘诀

红颜后来伤心地放弃了"红颜笑了"的ID，默默地去新练了一个号——独舞的猫步，在天香这个服务器里，她期待着新的传说旅程，更期待着更多朋友的出现。

2005年8月，对中国星际选手有着巨大吸引力的WCG在北京奥体中心展开中国区的最后决战，紧接着CKCG中韩电子竞技对抗赛再度将韩国职业选手带到中国，两场大赛接踵而来，众多玩家在炎炎夏日当中迎来了一场星际风暴。最令人难忘的经典竞技游戏，上百场紧张激烈的比赛，令人窒息。

在此特选出三场精彩战役同大家分享，让我们再次感受《星际争霸》的无尽魅力！



夏日星际风暴
——WCG、CKCG三场精彩战役

■北京 Magicboy

一、绝地反击，卫冕荣光

WCG小组赛 wNv.PJ（中） VS Sky.KcG（中）
比赛版本： 1.12　**比赛地图：** The Lost Temple
对阵双方： wNv.PJ——MAP9点，白色Protoss
Sky.KcG——MAP12点，棕色Terran

比赛开始后，PJ是单兵营升级龙骑射程的常规开局，Sky.KcG则是采用了单重工速开分基地的开局。双方前期都打得中规中矩，Sky.KcG的堵口操作和PJ的Shuttle秀都显示了双方良好的基本功。PJ在未能阻止对手速开分基地后，连续建造了两个分基地，以期迅速建立经济优势，在中期同T的双矿进行对抗。Sky.KcG分矿顺利运作后在家中稳步发展，连续建造了4个重工，开始大量生产部队，在拥有了近10辆Tank后，



Sky.KcG从家中推了出来（图1）。此时PJ的3片矿区都已经开始运作，他一边在家中建立新的兵营，一边利用Ob的侦察和对手进行周旋。前期双矿的经济优势让Sky.KcG迅速拥有



了相当数量的部队，而他也选择了在PJ兵力相对不足的时候出击（图2），PJ纯龙骑的部队无法阻止人类大军前进的步伐，且战且退。这里PJ想利用Shuttle牵制对手的推进，但无奈Sky.KcG的后续部队不断赶来，并且利用地形一直推进到了PJ的3矿前。这时候的局面对PJ已经非常不利了，他选择了开采地图两角的岛矿，同时建造了机场，准备建造机动性很强的航母。



正面战场上Sky.KcG的主力部队继续推进，已经不能再退后的PJ控制着部队进行了一次大规模的冲击，配合着两道精彩的闪电，PJ打退了对手的这次进攻（图3）。Sky.KcG这次进攻受阻，看到自己并没有绝对优势的兵力，他选择了在外围建立防御工事，打算利用经济优势压垮对手，同时他也发现了PJ的岛矿，先后对两个岛矿进行了空投攻击，但他对PJ岛矿的防守力量有所轻视，带去的部队数量并不多，加上PJ精准的闪电，Sky.KcG两次进攻都无功而返（图4）。这时PJ的航母数量已经达到了5艘，他开始利用航母破除





Sky.KcG的封锁，战局似乎有所改观。但紧接着Sky.KcG凭借对隐飞的良好操作连续点杀了PJ的4艘航母（图5），并顺势打掉了PJ右下角的岛矿。这时PJ的副矿已经枯竭，只有左上角一片岛矿，Sky.KcG却拥有4片满负荷运载的矿区，PVT 1矿打4矿，谁都知道这是一个什么概念，PJ再次遇到了危机。

或许是觉得自己已经占有绝对优势，Sky.KcG做出了一个赛后让他懊悔不已的举措，他开始生产大和战舰，而且在双方不断的兵力交火中，他大意的操作让他最主要的对空部队隐飞全部阵亡。即使如此，如果他能不断补充自己的部队，稳健防守，凭借经济优势也能让战局向有利于自己的方向发展，但他却错误地选择了同PJ在地图中央进行决战。整场比赛都被压制的PJ在这里爆发，航母配合着龙骑，决定命运的光明圣堂武士撒下



了一道道闪电，在瞬间全歼Sky.KcG的主力部队（图6）。Sky.KcG的人口在这次战斗后锐减了70，PJ一战扭转乾坤！此后的比赛，虽然Sky.KcG没有放弃，苦苦支撑，但死里逃生的PJ不可能再给他任何机会了，Sky.KcG GG，PJ获胜！

点评：这场比赛也是WCG2005中国区决赛的揭幕战，上千名观众在现场大屏幕观看了双方的对决，两届冠军PJ踌躇满志地开始了卫冕之路，但谁也没有想到，PJ的这场胜利竟是如此的艰辛。Sky.KcG在这场比赛中很好地利用了12点地理优势，迅速发展经济，并在最恰当的时候选择了出击。TVP最艰难的时刻莫过于推进到对手家门口那一段时间，在进攻受阻后，Sky.KcG立即建立好了防守阵形保证对正面战场的控制，这都是非常正确的选择。不过他未能及时利用兵力优势打掉PJ的两个岛矿，成为比赛的转折点，而在兵力并不占绝对优势的情况下选择同PJ决战更是让人扼腕，Sky.KcG就这样错过了一战名天下的大好机会，赛后他也正式退役，告别星际。反观PJ，在战局不利的情况下显示了坚韧的比赛态度，他良好的大局观帮助他扭转了比赛，当然这些都是建立在优秀操作的基础上，同时PJ对光明圣堂武士的运用已经登峰造极，多次在关键时刻放出精准的闪电，成为决定比赛的胜负手。在此之后的比赛PJ一路顺风，顺利拿到冠军，完成了三连冠，是当之无愧的中国星际第一人。

二、中韩对抗，终结神话

CKCG八进四 =PNz=Legend]L.x（中） VS GoRush（韩）

比赛版本：1.13　**比赛地图：**The Lost Temple

对阵双方：=PNz=Legend]L.x——MAP3点，紫色Protoss
GoRush——MAP9点，黄色Zerg





比赛开始后，L.x采用了单兵营攀科技的开局，GoRush则是采用了9D外双基的开局。前期双方的操作都比较到位，GoRush在侦察到L.x的开局后提前做好了防空塔，这样L.x的海盗船没有对GoRush的领主造成太大的威胁。之后L.x速攀科技生产出了Dark，看到GoRush家门口只有一个地刺，他控制着自己的第一个Dark强行走进了GoRush的主基地（图1），GoRush及时回防的小狗配合着新生产出的刺蛇，化解了L.x的这次偷袭。但紧接着

L.x马上用Shuttle带着两个Dark和一个Zealot进行了第二次的奇袭（图2），GoRush显然对L.x的这次空投没有做好准备，匆忙控制着部队回防。L.x利用这次空投不但干扰了对手的发展，同时在家中也开好了副矿。之后战局进入中期，L.x继续扩张，开了岛矿并开始大量生产海盗船以期获得制空权，形势大好。

这里GoRush显示了一个职业选手所具备的优秀的大局观，在发现L.x的岛矿后，他马上聚集了大量的部队进行空投（图3）。虽然L.x及时调来





海盗船杀死了对手的大量领主，但他的岛矿还是失守了。之后L.x利用前期的经济优势迅速爆出了大量部队，并先后打掉了GoRush在12点和6点的分矿。狡猾的GoRush看到在正面暂时无法同L.x对抗，选择了开采两个岛矿，并在基地门口建造了大量防御性建筑（图4）。L.x兵力虽然明显占优，但他没有办法打下GoRush的任何一片矿区，只能继续扩张，很快他的人口就到了180。这时GoRush的三级基地已经升级完毕，他利用蝎子的迷雾连续几次强行空投，对L.x的矿区进行不断的骚扰（图5），L.x被迫不停地回救，部队数量在战斗中不断减少。终于，GoRush满攻满防的部队从正面杀了出来（图6），L.x虽然新开了两片矿，但此时他的兵力也到了一个真空期，在最后的主力部队被





GoRush歼灭后，他遗憾地打出GG，退出了比赛。

点评：在LT这张地图上，Zerg在中期如果占据了两个岛矿，Protoss是很难获胜的，身为韩国一线职业选手的GoRush当然明白这点，所以他不惜一切代价两次打掉了L.x的岛矿，并顺势开采岛矿作为重要经济来源。而在比赛的后段，GoRush对比赛的理解确实高出了L.x一筹，他不断利用空投骚扰L.x开采矿区，使L.x的主力部队疲于奔波回救，根本无暇进行大规模的攻击。当然L.x在本场比赛的表现也可圈可点，他对Dark的理解和运用都是超一流，令人叹服，只是对比赛的整体把握还欠火候，这也是中韩星际之间最大的差距。本届比赛中国选手中有两位进入了八强，一位是去年的抗韩英雄Super，另一位就是L.x了，而且L.x在小组赛中连续和韩国一线职业选手对阵，他先是运用Dark把星际天皇Boxer打得出不了家门，接着在PVP的同族大战中战平了魔鬼神族Kindom，加上之前战胜状态低迷的PJ，L.x三战两胜一平以小组第一昂首出线，可以说是出尽了风头。虽然L.x没能继续创造奇迹，但他证明了中韩选手的差距并没有想象中的那么大，职业选手并不是神，他们也有缺点，中国星际应该破除韩国职业选手不可胜战的神话，建立战胜他们的勇气和信心！

三、人类大战，巅峰对决

CKCG决赛 iloveoov（韩） VS NaDa（韩）

比赛版本：1.13　　**比赛地图：**Luna

对阵双方：iloveoov——MAP5点，绿色Terran
NaDa——MAP11点，棕色Terran

这是CKCG决赛的第三场，也是决胜局，之前两人战成1：1。比赛开始后，NaDa采用单重工速开分基地的开局，iloveoov则是采用双重工双升雷车的开局。NaDa显得非常谨慎，在分基地建造好后并没有急于飞到矿区，而是利用建筑物的合理摆放来防守iloveoov的雷车Rush（图1）。之后NaDa利用雷达排除了对手在他分矿前布下的雷，分矿开始运作，与此同时iloveoov也完成了分基地的建造，战局进入中期对抗。两人在拥有一定规模部队后都向地图中央出击，iloveoov抢先将Tank阵形布置好（图2），并不断利用雷车骚扰NaDa。NaDa则是在偷袭未遂后，也在地图







中央的安全地区布置好阵形，形成了同iloveoov的正面对峙。接着双方几乎又是在同时开好了第三片矿区，家中也不断补充重工的数量，开始大量生产部队。

随后两人在地图中央展开了激烈的争夺（图3），iloveoov离战斗区较近，因而兵力损失稍小于NaDa，等到两人形成第二次对峙时，iloveoov比NaDa多出了20左右的人口。接着两人都利用雷车干扰对方的扩张，拉锯中iloveoov突然发难，利用兵力上的优势突然从地图右边直接插上（图4），控制住了NaDa的第四片矿区，这也是整场比赛的转折点。NaDa当然知道第四片矿区的重要性，看到自己的矿区被封锁，无法继续扩张，他马上聚集了大量部队从地图左边切下（图5），意图封锁iloveoov的第四片矿区。但早有准备的iloveoov立即迎击，在牺牲了大半队雷车后，iloveoov完成了这次奠定战局的防守。此时，iloveoov和NaDa的3片矿区都是满负荷运作，iloveoov开始着手第四片、第五片矿区的开采，但NaDa已经无法继续扩张，胜利的天平开始倾向iloveoov。





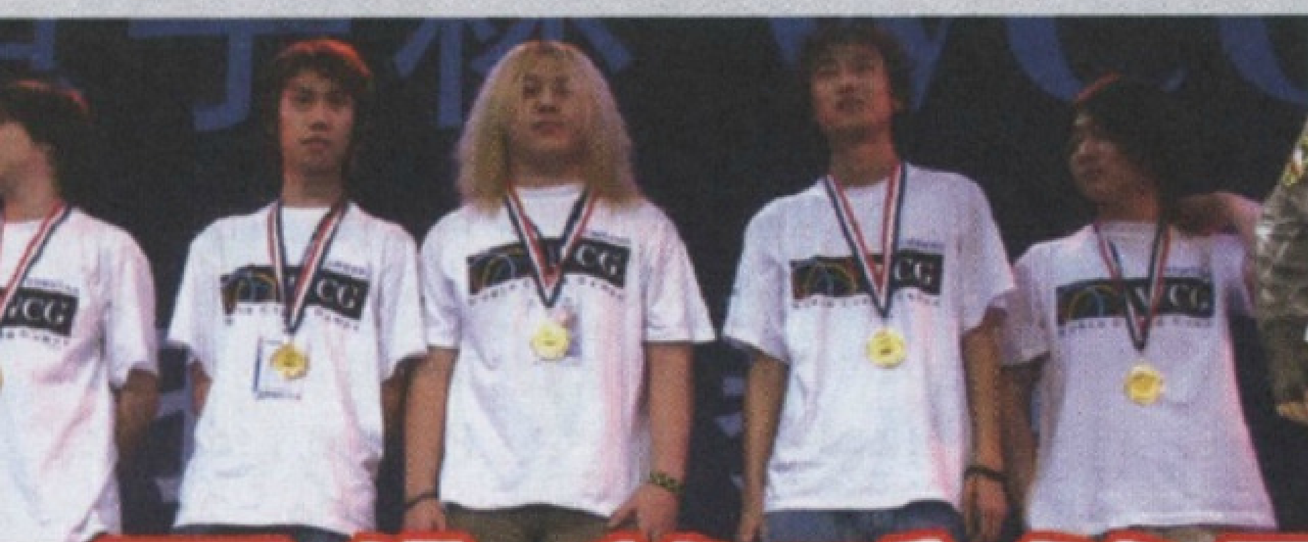
随后NaDa孤注一掷，集结了大量部队冲击iloveoov地图右边的部队（图6），无奈iloveoov的援军迅速赶到，NaDa不但没有破除iloveoov对他第四片矿区的封锁，反而损失了大量部队。这时候iloveoov的人口已经达到了170，NaDa的人口只有120，双方兵力上的差距继续拉大。之后iloveoov从地图右侧不断向左推进，战火烧到了NaDa的家门口，这时候NaDa已经非常危险了。就在NaDa还没有解除iloveoov此次进攻的威胁时，iloveoov又突然集中了数量惊人的部队，从正面推进了上来（图7）。NaDa急忙召集所有的部队防守，终于没让iloveoov的主力突破。此后NaDa利用Dropship空运了几辆Tank到右侧矿区，意图再次扩张，iloveoov当然不能坐视不管了，他马上集中部队出击（图8），NaDa的这次扩张又失败了。然而顽强的NaDa依然没有放弃比赛，他利用前期积攒的钱又生产出了相当数量的部队，再次向第四片矿区开进，付出了伤亡惨重的代价后，NaDa终于拿下了这片矿区。但不过一切都晚了，iloveoov迅速补满了人口，他庞大的军队直接杀向了NaDa的主基地，同时他又向NaDa最后一片矿区空投了部队，NaDa GG，iloveoov获得了CKCG中韩电子竞技对抗赛的冠军！







点评：最近几个月，NaDa由于父亲突然去世，影响了竞技状态，而且NaDa之前对iloveoov的战绩不是很好，在心理上他对iloveoov有所忌惮。iloveoov由于合同的问题半年来没怎么打比赛，状态也不是特别好，但随着决赛前几场硬碰硬的对决，尤其是在半决赛中2：0战胜了GoRush，发挥得越来越好。两位选手都是世界上最顶尖的人族，在韩国星际圈的特殊身份也决定了这场巅峰对决的精彩性，这是一场教科书似的经典比赛。两位选手的意识和大局都是近乎完美，相对来说，iloveoov发挥得更为出色，他利用NaDa的疏忽，用雷车不断地骚扰，同时他一直保证自己的分矿良好运作。NaDa在第四片矿区被封锁后，就一直处在被动状态，一直跟着iloveoov的节奏在打比赛。随着比赛的进行，iloveoov利用经济上的优势爆出了大量部队，并且一直寻求主动进攻，使NaDa没有办法进行反击，最终赢得了比赛。当然NaDa也是非常顽强，一直在寻找机会进行反击，可惜超一流高手的对决，一个小失误就会导致整个战局的变化，在发挥出色的iloveoov面前，NaDa无力回天，但这无碍比赛的精彩程度，也希望中国玩家能从中领会到TVT的精髓。






马失前蹄的冠军

——WCG2005中国总决赛CS冠亚军争夺战

■晶合实验室 Sir William

对于武汉的Passion.Future（以下简称PF）来说，包括他们自己在内，谁也没有想到——竟然离WCG2005中国区CS总冠军这么近，几乎是一揽入怀。当然，当他们以败者组冠军的身份，凭借16：6的大比分在de_nuke上让胜者组冠军wNv.cn俯首称臣后，几乎所有人都不愿意相信，2005年一发不可收拾的PF能和老牌强队wNv.cn平起平坐，争一日之短长。笔者个人观察过他们的比赛，PF队员枪法之过硬，已可以跻身于中国一流高手之列。而这支队伍最大的特点就是快——阶段性的速攻异常流畅，队形衔接紧密，局部区域的争夺中配合娴熟，这些都是能让后来的WCG2005中国区新贵wNv.cn马失前蹄的资本。在随后的de_dust2战役中，PF输在了自己的弱项——对地图的理解上。反观之前的de_nuke，PF的防守就和进攻一样酣畅淋漓，节奏明快而富于压迫性，或许因为中国的CS选手对于国图“dust2”的理解，远比对nuke、train这两张瓶颈地图的认识要深得多的缘故，总决赛的第一场比赛，便在接触与再接触、认识和再认识之间打响了。

双方上场队员

Passion.Future：faefa、K|ng'z、ra9e、t0r、Inso

wNv.cn：aPs'tk'、Rap'sakula'、Aqi'44alex'、bigun'Jungle'、RAY'Mikk'



点脑壳

有意思的是，在同门wNv被teAmart淘汰之后，wNv.cn的队员ID后就挂上了自己战友的昵称，表示共同作战的决心。在文章中，仍以队员的实际昵称为主。

地图de_nuke已经是传统比赛指定用图了。警（屏幕左侧）匪（屏幕右侧）双方分别出生在两个峡谷内，关键区域为仓库内部的炸弹点A、通向仓库的T一侧小铁皮房间、通向地下炸弹点B的斜坡通道一带、仓库外围的广场。仓库内有两个通风管道可通往下层的B点。整个仓库所在范围都是交火密集区，争夺重点一般在地上层建筑及其出入口。仓库内的钢架结构和外围走廊可设置多个Camper位，但两个炸弹点空间的狭小和环境的复杂性，也使得一旦T埋下C4，CT在多数情况下只能依靠优势兵力才能扭转局势。



铁皮房出口是命门

挑到CT方的PF无疑占有地利，而wNv.cn则在现场观众和家属的鼓励声中开始进攻。第1局匪徒们全体进攻铁皮房外通道，被快速压到仓库内的PF听到了纷繁的脚步，t0r在内的3名CT果断向铁皮房外投掷手雷，

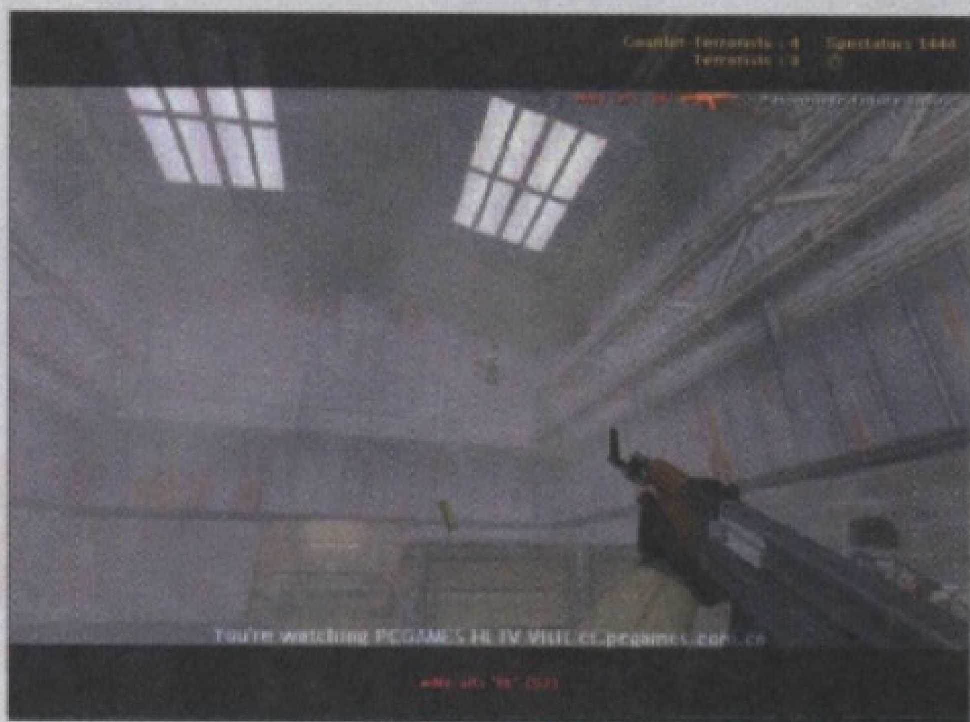


围剿幸存者

aPs当即只剩下23点生命值。T的阵形被压缩成长条，不能形成良好的保护，faefa在进攻中打爆了RAY的脑壳，迫使匪徒开始进攻斜坡通道。防守该位置的K|ng'z接连敲破了aPs和bigun的头，从广场缓慢进攻的Aqi又被Inso击毙。Rap在CT围剿的过程中偷袭K|ng'z和ra9e得手，最终死在faefa枪下。本局wNv.cn意图太过明显，而广场包抄的队员行动过于缓慢，PF第一时间从广场进入仓库后，

便将全部精力放在铁皮房外的通道，短时间内连炸带打，收效惊人。在2分钟/局的WCG赛场上，如此轻率的手枪局布阵无疑是很不理智的。

第2局窘迫的匪徒们赤裸裸冲进了仓库，结果t0r和Inso爽快地遂了对方ECO的心愿。

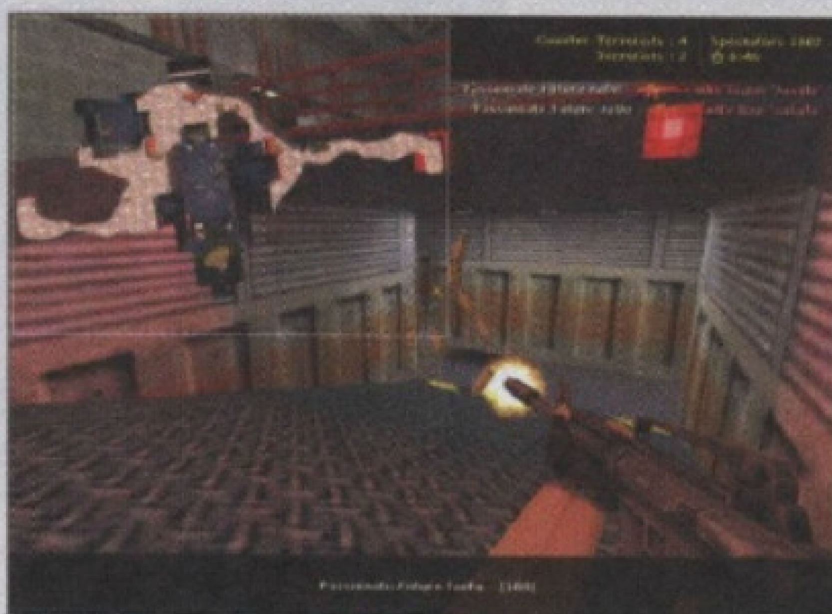

烟雾中打你头

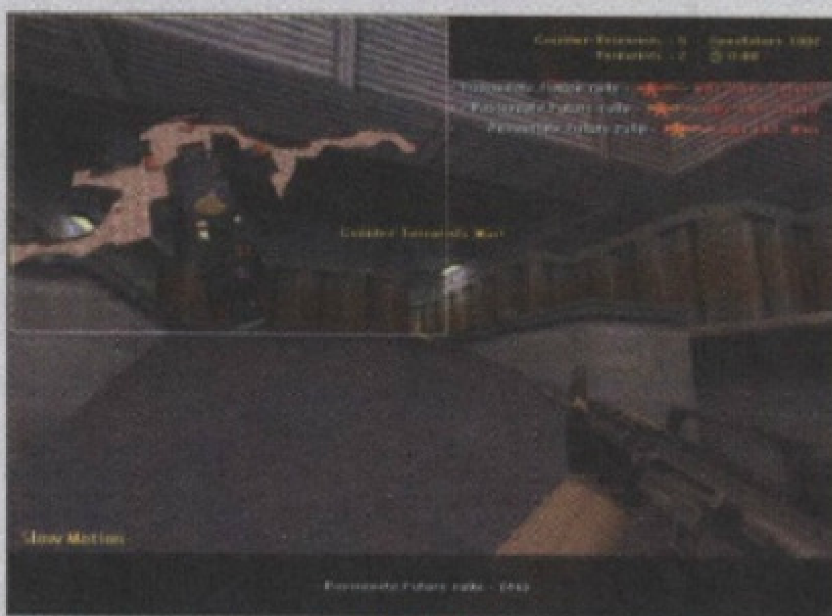
第3局wNv.cn购买了步枪，RAY在广场骚扰，其他4人从铁皮房一带进攻A点，在闪光雷和烟雾弹的掩护下，匪徒们冲进仓库，遭遇CT的重兵防守。faefa首当其冲打死了bigun，而Rap和Aqi打掉了t0r和ra9e，faefa掉转枪口打死了Rap，Aqi被ra9e赏了颗手雷，aPs也被Inso放倒。5秒钟内双方共折损6人，CT依靠上下两层的立体防守收到了很好的成效——RAY在交火进行时居然游离于主战场之外，间接导致队友被全灭，自己也未能幸免。wNv.cn强行购买一举摧毁CT经济的想法虽然具备可行性，但行动上的脱节致使计划破产，不得不再次进行ECO。结果只有bigun打死了t0r，其他人被Inso刷了屏。

第5局，wNv.cn实施了一次流畅的rush，从广场和铁皮房间同时进攻，aPs、Rap、Aqi和bigun分成两个小组，4秒内摧毁了CT的防线，RAY在广场打掉了设伏的faefa，幸存的两名CT连忙躲了起来。C4爆炸时匪徒们全身而退，竟然谁都没死。

第6局PF决定进行一次冒险的尝试，非常之有效。faefa在闪光弹的掩护下快速前压，来到了广场的大集装箱后，其他人则分散防守。wNv.cn在上局尝到甜头之后，又把宝押在了铁皮房外的通道。RAY在队友的帮助下爬上了山头，仅仅进行了草率的观察就跳了下来，结果被faefa逮个正着。在试探了少许时间之后，匪徒果然冲进了仓库，第一次遭遇战中，Aqi打死了Inso、Rap击毙了t0r，aPs清掉了ra9e。在C4放下之后，CT组织了凶狠的反扑，最后剩下的Rap在伏击战中料理了faefa。匪徒凭借着AK-47强大的火力，在硬碰硬的战斗中获胜，在战术上却乏善可陈。

第7局，PF有两人需要队友支援M4，整体经济濒临崩溃。wNv.cn开始对地下层感兴趣，并且以Aqi换掉了对方的K|ng'z，打开了缺口。而匪徒犯下的大忌在于行动上的缓慢，faefa卷土重来，通过广场绕到了对方身后。退守地下层的ra9e做出了一次聪明的诱敌行动，他扔出闪光雷延缓了对方的步伐，自己推开了下层通道的自动门，但并未躲到通道内，误导了匪徒；而t0r也从通风管道钻到地下，和队友形成交叉火力。恐怖分子乌泱乌泱地跑下斜坡，根本没提防特警faefa借着己方杂乱的脚步掩护，跟在后头，在遭遇ra9e的强硬阻击之后，几个人的屁股又被揍开了花，成就了ra9e的三连杀英名。


打3个屁股


打3张脸

该局是关键局，垫后的RAY因为队友在试探时阵亡，于是急匆匆地增援，力图形成人数上的优势，结果给faefa摸了上来，把T的进攻情况看得一清二楚。如果不是这个暗鬼，wNv.cn在地下层以三打二，占绝对优势，偏偏几名进攻队员还挤作一团，被别人前前后后猛一通无差别连射……

第8局防守方口袋宽裕，胆气更粗。当RAY还在外围到处清点的时候，仓库内的战斗已经打响。PF两人楼上，两人地下，形成一个漏斗似的阵形，faefa、ra9e、t0r、Inso来了个结结实实的夹击，猛冲到仓库里的匪徒顾此失彼，PF折损了faefa和ra9e以后收获了T主力和C4，RAY这个光杆司令再度扮演了壮志未酬的兰博。该局和第3局极其相似，wNv.cn老调的战术正如史蒂芬·周所说，是“失败中的失败”。

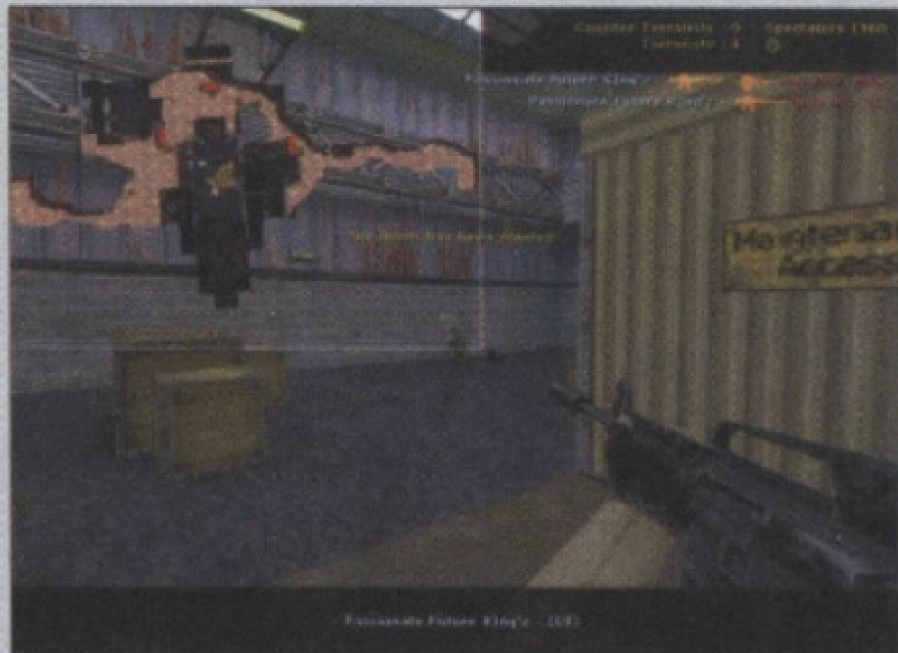
第10局一开始，Aqi就在仓库外围穿射打死了faefa。Bigun和RAY在广场等待时机。戏剧性的场面出现了：仓库内的t0r似乎知道对方要进攻，抢先穿死了铁皮小门后的Rap。接着混战发生，外围的匪徒冲了进来，bigun放翻了Inso，ra9e则打死了RAY，Aqi解决了K|ng'z，t0r和ra9e又联手解决了bigun和aPs——wNv.cn始终没在阵地战中讨到便宜，Aqi的脑袋暴露在t0r的准星里，而且是“好大一个头”。

第12局，经过ECO的恐怖分子展开了速攻，t0r最后一个被炸飞，在他之前，连续3次绕远路占便宜的faefa终于没有逃脱RAY的截击。

第13局仍然是速攻，T主力从广场冲进仓库，Inso、ra9e、t0r立刻成了冤魂。最后RAY和bigun联手对付K|ng'z。该局落败后PF以9：4领先，经济很宽裕。进攻方重复第12局的战术，30秒内结束了战斗。


英雄K|ng'z免费表演

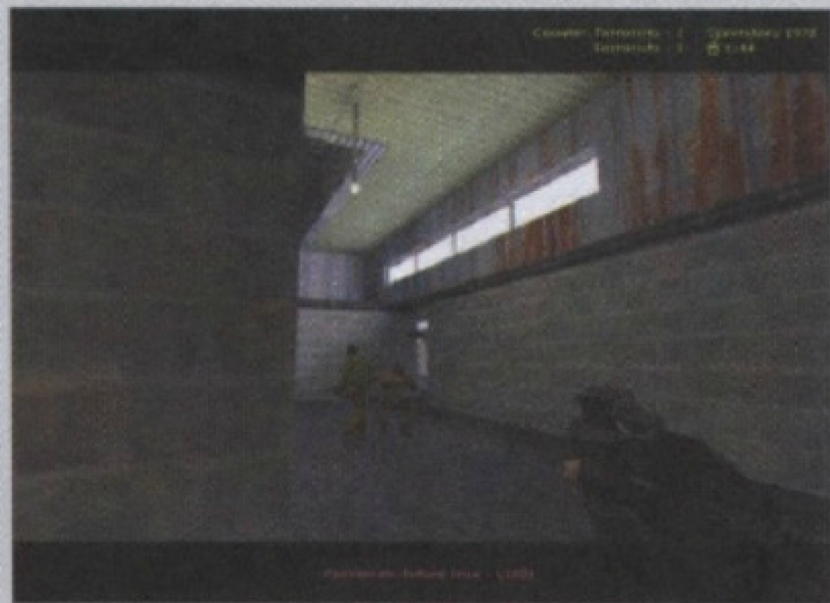
第14局是PF酣畅淋漓的反击。匪徒们克隆前两局的战术，以Aqi和bigun阵亡的代价陆续歼灭了仓库内的防守主力ra9e、t0r、Inso，此时一个英雄出现了——K|ng'z英勇地从铁皮房钻了出来，连续端掉了喘息未定的RAY和aPs，然后在faefa的掩护下拆弹。后者如愿以偿地缴获残匪的AK-47。

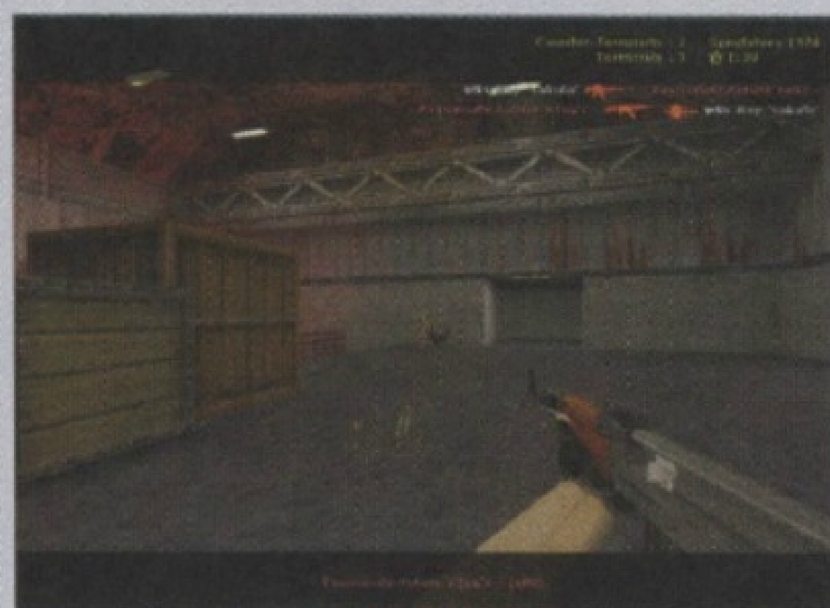

K|ng'z接着表演

上半场的最后一局，wNv.cn的攻击在PF看来更像是象征性的抵抗。从交火到全歼匪徒不超过8秒钟，11：4的大比分足以让败者组冠军理直气壮地易边后野猪。整个上半场wNv.cn对仓库的进攻简直到了痴迷的程度，可是除了利用铁皮房的两个出口rush之外，在2分钟的充足时间内没有更多的办法。PF也很默契地配合着，令人窒息的前压使得对方转圜的余地不断变得狭窄，立体防守成就了中近距离遭遇战的胜利。空旷的广场显得那么孤单，寥落的人影似乎在告诉观众一些被我们遗漏的话题。

让我们看看PF下半场的攻势吧。

第18局，在连续2局失利之后，PF中断了wNv.cn的得分。连续用烟雾弹和闪光雷之后，全体队员拿着AK冲出了铁皮房和小铁门。K|ng'z和t0r率先趴下，但Inso在队友的掩护下连续击毙bigun、Aqi和Rap，在人数上暂时取得了优势。ra9e则趁对方将注意力放在Inso身上的时候在“夹克上贴了两颗星”。这是一次丧心病狂的进攻，也是一次个人主义至上的表演，wNv.cn取得了很好的开头，却在PF富有弹性的进攻面前猜到了一个坏结局。特别是防守方的经济遭到沉重打击之后，更给了一群AK狂人横冲直撞的自信。


做足表面功夫


我冲锋你放心

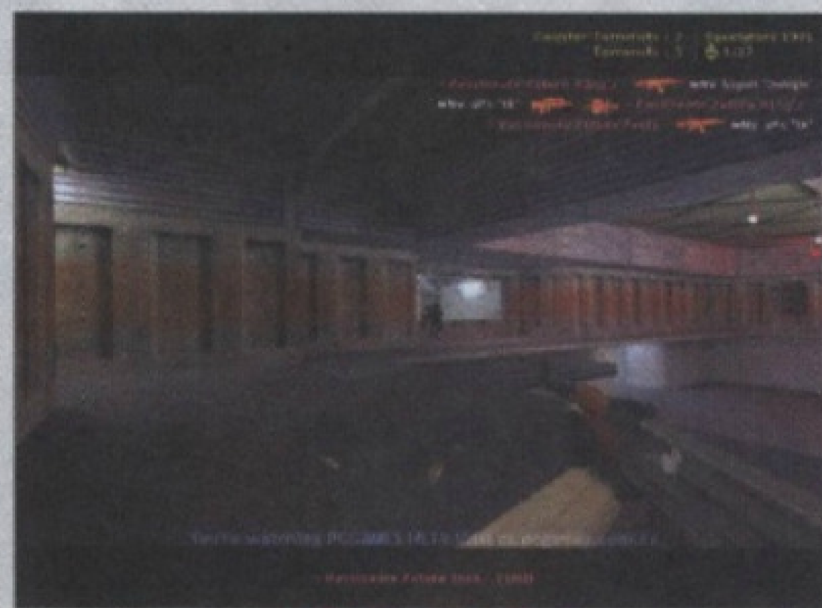
第19局，PF的4名队员在广场招摇过市，ECO的CT们则一点办法都没有。强大的AK火力一点点蚕食wNv.cn的生命。

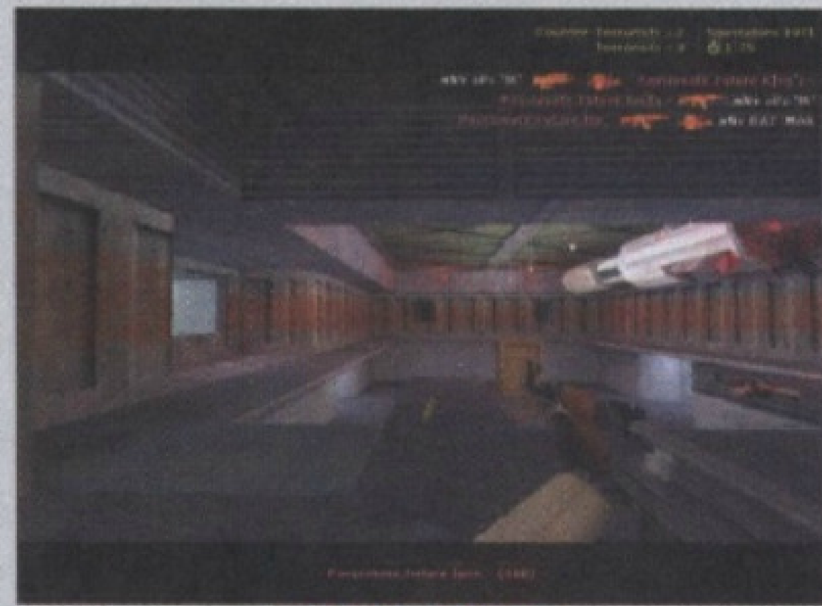
第20局，闪光→烟雾→闪光→烟雾，进攻的3名队员竟然就这样顺理成章地冲进了仓库，成功占领A点后5个人毫发未损。wNv.cn没有做更多的抵抗，他们输得起比赛却丢不起枪，aPs甚至只有Famas。临撤退前Aqi不可思议地穿死了K|ng'z，但于事无补。

第21局，PF接近本场比赛的赛点，他们悍然选择了地下层作为目标。在一番投掷活动进行热身和诱敌后，K|ng'z首当其中，“瘦长腿跑得贼快”，顺带精准地打了Rap和bigun的脑壳。通向地下层的斜坡通道当即慷慨地向悍匪敞开了。然后就是Inso、faefa、t0r组成的齐射小队。

我们可以通过以下图示来看看游击队是如何拔掉固定哨的：PF前期众多闪光雷和烟雾弹的投掷，起到了很好的诱敌作用，wNv.cn立刻将注意力集中在了地上层的仓库。当Aqi和RAY从仓库正门展开包夹防守时，PF已经突破斜坡防线，长驱直入，发现上当之后，为了保证防范的有序性，两名CT分别从通风管道钻下，和aPs形成多点防御。问题的关键在于通风管道内部极其狭窄，两人在有限的空间内只能作为固定卡位。结果移动灵活的PF三人帮在空旷的地下层不断穿插跑位，将防守队员分而治之。先是aPs，然后是RAY，最后是Aqi。战斗时间总共不超过4.5秒，本局攻防战并非wNv.cn防守不力，而是PF进攻上的完全主动，局部接触战中，K|ng'z的个人能力和AK-47的精准点射有效地结合起来，从而导致了CT的完全被动。而战斗打响前的良好铺垫，是这次“完美野猪”行动成功的保证。wNv.cn倒是很大方，爽快地推秤认负之后，在de_dust2击败了PF。


拔掉固定哨一


拔掉固定哨二


拔掉固定哨三

本次nuke战役是中国一流强队在顶级大赛上的直接对话，但是技战术的单调和乏味让人不得不将视线转移到精彩的爆头和个人表演中。如果野猪代表一切的话，那么中国选手无疑可以排进世界前列，可惜CS并不是野猪的世界，中国的队伍在train、nuke和cpl_mill上，还有很长的路要走。

林晓： 白北五先生病愈，但是小说却无法按时交来。《千古风流人物》的下半段，我们只有再等等了。好在这篇《没有月亮的森林》也是一样的精彩，而且，保证不会有断档的“恐怖”事件发生。



没有月亮的森林（上）

■北京 苍茫

这是一个没有月亮的夜晚，森林上空都是乌云。偶尔有阵风吹过，树叶便发出沙沙的响声，很柔和。当我醒来时，伴随着强烈的眩晕，我甚至不知道这里是什么地方，但是我身边有人。一个长耳朵的女人，戴着面具，披着树皮、树叶和藤条互相编织成的“衣服”，背着一张弓，蹲在我的身边。她手里有一个很简陋的袋子，外面缠绕着青藤，将一些清凉甘冽的液体倾倒进我的嘴里。我想移动身体，略一抬手才发现，我全身上下疼得不行，根本无法移动肢体，只能乖乖地躺着，让这个长耳朵女人给我喂水。随着神志越来越清醒，这时我才注意到，那缓缓倾下的涓涓细流，竟然带着星星一样的光芒。

我费了很大的力气，才通过肿胀的声带说出一句我自己都不敢相信的话：“谢谢……”声音就像枯柴折断时一般暗哑。

长耳朵女人似乎根本听不懂我在说什么，她朝我摇摇头，然后将袋子里的水全部倒进我的嘴里。很奇怪，水流进我的身体后，我感觉身上的疼痛稍为减轻了一些，眩晕也在慢慢消退，只是我仍然不能动。

长耳朵的女人站了起来，我发现她非常高，身后还披着树叶和树皮织成的暗绿色披风。褐色的头发用藤条束着，挽成一个大大的髻，额头的发沿戴着一个白玉色的发卡。她从腰间掏出一个小小的号角，放到嘴边，一鼓气，号角便发出婉转的声音，向远处扩散。

不久，“托”、“托”的声音由远而近，树上便跳下来几个身负长弓的女人。都是长耳朵、长头发、绿披风并戴着面具，但她们的头上并没有白玉色的发卡。长耳朵女人们互相之间用我听不懂的语言对话，然后各自跳上了树，不久带着几大捆青藤回到我的面前。她们技艺娴熟地将青藤快速缠绕在一起，做成了一张网床。这时，树上又跳下一个男人，同样是长耳朵，只不过是短头发，络腮胡子，头上戴着一顶树皮帽。长耳朵女人和他交谈，他看看我，脸上露出了疑惑的神情，随即指着地上的水袋，和戴发卡的长耳朵女人争论着什么。女人挥舞手臂，扭头看了看我，又盯着长耳朵男人，神情似乎有点妥协，但马上就变得激动起来。

长耳朵男人叹了口气，终于不说话了，走到我的面前打量了我一会，轻轻哼了一声。这哼声刺痛了我的心，使我感到很不好受。男人忽然弯下腰，双手着地，一阵光芒映花了我的眼睛。光芒过后，男人站立的地方赫然出现了一头孔武健硕的巨熊！

女人们轻轻地笑了起来，戴发卡的长耳朵女人更是走上前去，抱着熊的脑袋说着什么。然后她们把我用网床兜起，放到熊背上。恢复了知觉的身体感到一阵轻微的震动，熊似乎已经开始了行走。三步、五步……我在这轻微的颠簸中昏睡过去。意识还清晰的时候，我看见的最后一幕场景，就是长耳朵女人们把长弓拿到手上，并且从披风下扯出了箭矢。箭头的寒光锋锐迫人，流转不定，可是在我的眼里，却带有一丝温婉。因为给我水喝的那个长耳朵女人，一直用关切的目光注视着我……

“年轻的人类，你应该可以苏醒了。”一个苍老的声音，和蔼而沉重，直接把沉睡中的我叫醒。我睁开眼睛，发现自己躺在一个木质结构的屋子里，身边坐着一个长须长发的老者。他的眼睛是碧绿色的，也有一对长耳朵，披着树皮背心，手臂上戴着一个手环。我再看看四周，所有的家具、日常用品都是木制的，显得古色古香；屋子里弥漫着一股淡淡的沉香味，这让我想到了古老的东方大陆出

产的沉香香料。

“年轻人，你已经昏睡了四天四夜。不过睡眠和治疗让你的身体得到了很好的恢复，你现在已经可以下床活动了。”老者扭头朝门口喊了一声：“休娜，她醒了。”

轻盈的脚步声响起，一个长耳朵女人走到床边。从脸上的面具和头上的白玉色发卡我认出，她就是那天晚上在森林里给我喂水的女人。

休娜看着我好一会。“人类，你感觉怎么样？”一种震人心魄的声音，深沉、古朴而婉转。我坐起身，活动了一下四肢，没有什么异样的感觉，似乎比平时还要轻捷一些。我回答说：“已经没事了，谢谢。”

休娜点点头，仍然注视着我，眼睛里流露出淡淡的欣喜。她站起身，对老者说：“伟大的德古长老，我先出去了。”德古长老点点头，目送着休娜离开木屋。休娜走到门口，拿起弓箭和水袋，回头看了我一眼。

德古长老对我说：“年轻人，你在森林边缘遭遇了可怕的攻击。是休娜救了你，你应该还记得。”

我点点头。说实话，我根本不记得我遇到休娜之前的任何事情，残留在那一刻的记忆只有森林黑压压的树木和天上一直不散的乌云。但是休娜和她的伙伴救了我，我倒是记得十分清楚。

“我能为你们做些什么呢？奇异的人。”我问道。

德古长老笑了。“你不用为我们做些什么。如果你一定要报答，那么就赶紧离开森林，回到人类的世界去吧。我们精灵族习惯了与世无争的生活，很少和人类打交道。”

我点点头，“那么我过一会就走。”

德古长老说：“我让休娜送你。”

德古长老带着我走出木屋。很奇怪，外面居然还是夜晚：天上黑沉沉的，连一颗星星都看不见。木屋外就是森林，周围都是高大的老树。树下、树上，甚至树干里，修筑着许多木屋。高处的树枝上，有一点一点的亮光在闪烁。因为它们的存在，我能够看清森林里的东西。不少人在地面上干活：在一棵古树下，一位老者正在给坐在地上的几个小孩说着什么。有的人行走在树上，有的人甚至在树与树之间纵跃如飞。他们当中有男有女，但无一例外的是，女人都戴着面具，所有的人都长着长耳朵。我记起了先前德古长老说过的话，对了，他们是精灵族，世代居住在森林之中，并且守护着森林。他们的寿命比人类长得多，这很让人类妒忌，所以不少别有用心的人开始编造精灵族的坏话，真可笑。

身边的德古长老长长叹息了一口气，我注意到他的面色很难看。远处，有一群女精灵正在修整自己的弓箭，间或互相交头接耳。休娜就在她们当中。

突然，古树下对着孩子们说话的老者站立不稳，摔倒在地。孩子们惊叫起来，周围的精灵们纷纷停下了手上的活计，走向古树。休娜则从女猎手当中跑出，快速来到老者身边，掏出水袋，要喂他喝水。我和德古长老也快步上前。

休娜的动作在半途就僵住了，因为老者嘴里喃喃不休，虚弱地说了几句话之后，脑袋一歪，闭上了眼睛。他的身体开始慢慢地发出光芒。精灵们的脸上充满了肃穆，低下了头，嘴里开始嘀嘀咕咕。

休娜抬起头，看着德古长老。面具遮住了她的脸，我看不到她的表情。德古长老则慢慢举起双手，抬头看向天空，一脸虔诚，嘴里缓慢地吟唱：“伟大的月亮神艾拉涅斯啊，你的又一位子民因得不到神圣之光的庇佑，过度虚弱使他回归了这片森林。愿你的光辉再度释放，愿你的仁慈保佑我们……伟大的德鲁伊大师岗皮，你无穷无尽的精神和力量终将护卫着我们精灵族，打赢这场艰难的战争！”

老者身上散发出的光芒越来越盛，仿佛满月的光辉一般柔和、明亮。所有的精灵在光芒的照耀下，变得精神抖擞，活力充沛；而男精灵则用网床抬着许多受伤的精灵战士来到光芒之前。精灵战士在光芒的照耀下，伤口飞快地愈合，从网床中纷纷站了起来。光芒持续了很长一段时间，然后开始慢慢减弱，此时送来疗伤的精灵族战士在恢复的速度上也变得愈来愈慢。老者的身体最终变成了一个小小圆圆的亮点，和森林高处那些照明的亮光一样。于是它冉冉上升，成为众多照明亮光中的一部分。精灵们默默地散开，重复着老者死去之前已经在做的工作。精灵小孩们没有哭，我不知道他们会不会哭。可能不会吧，听说精灵为了长寿，非常清心寡欲，以至于感情上很迟钝。

“德古长老，精灵族现在正面临着一场灾难吗？”回想到德古长老适才的吟唱，我禁不住发问道。

“年轻的人类，这场灾难和你没有关系，你还是跟着休娜离开森林吧。”德古长老依旧平和地对我说，似乎什么都没发生过。我无法理解，是因为高傲还是别的什么原因，精灵族的长老不愿意告诉我发生在他们身上的事情，看来只有问休娜了。



休娜回到女精灵中间，收拾了她的用具，冲我招手。我向德古长老鞠了一躬，满怀感激地离开了精灵的村庄。村口的通道是一棵苍天古树树干上挖出的大洞。过了洞口，我回过头，看着古树出了一会儿神。这段时间里，休娜站在我身前，静静地等着。

在离开森林的路上，休娜一直寡言少语，我也只好保持沉默。休娜的身体轻盈，走在路上不带一点声响；我根本做不到这一点，套在靴子里的脚踏在腐叶和苔藓植物混杂的林地上，发出枯燥的吱吱声。在地上走了好一段之后，休娜领着我从延伸到地面的树干登上了巨大的古树。树干的表面平坦宽阔，弯曲向前，

似乎天生就是一条路。我们一直向森林的北边走去。德古长老说，从森林的北边再翻过一座山，就是人类的领地。每当我气喘吁吁的时候，休娜就会停下来等我；她似乎没有疲倦的时候，永远也不需要休息。我坐在树干上，她时而登上树顶的高处四处张望，时而坐在我旁边，一言不发。

“休娜，能告诉我精灵族正面临怎样的危机吗？”我终于鼓起勇气。

休娜停下了脚步，低下头，犹豫了一会。“邪恶的不死族20天前开始攻打我们的月神森林。本来我们有能力和他们作战，但是……月亮的光芒被乌云遮住了，月亮井也即将干涸……精灵族越来越衰弱，没有了月亮井的水，我们无法获得足够的活力和敌人作战。”

我抬头向天上看了看，的确，厚重的乌云遮没了天空，没有星星，更不用说月亮。这不是普通的自然现象，应该是不死族的魔法吧？

“只要有月亮，精灵族沐浴在月神艾拉涅斯的光辉下，能够施展强大的自然魔法，对抗不死族以及其他的一切外来侵略。月亮井的水能够医治受伤和濒死的精灵族战士，使他们恢复活力，把敌人赶出月神森林，或者把它们全部消灭。月亮已经连续一个月没有出现了，没有月光的照耀，月亮井开始慢慢干涸。更严重的是，缺少了月亮井水的活力，森林也在面临着死亡……”

休娜的声音一如既往的深沉、古朴和婉转。她在讲述的同时还观察四周的情况，并没有显出太多的焦虑，也许精灵族人并不习惯把内心的感情表达出来。

我回想那天休娜救治我的情景，突然明白，休娜喂我喝下的就是月亮井水。但是那井水已经很有限了……

“那天，你和那位能变成熊的精灵先生争辩，就是为了该不该把有限的井水用来救治我吗？”我惴惴不安地问。

“那并不重要。精灵族本来没有义务救助人类。”休娜淡淡地回答。她将手伸向一棵刚刚长起的小树，温柔地抚摸着树干，就好像母亲摸着儿子的脑袋。小树似乎有知觉一般，随着休娜的抚摸轻轻摇动。我看着她的动作，忽然感到一阵无由的悲哀——再过十几天，这些新生命将会和它们的守护者一起遭到前所未有的毁灭。而我，却在精灵族毁灭之前得到了救助，获得了新生，这是一件多么具有讽刺意味的事情……

“那么，我去找援军。”我跃跃欲试。“我回到城市以后，去找人类最伟大的法师塔莱安，让他带着神圣骑士团前来支援你们。”我很高兴在同类的队伍中有如此强大的后援。善良的塔莱安法师和他的弟子们自来古道热肠，而且如此地憎恨那些作祟的亡灵，他们一定不会对这场战争袖手旁观的。神圣骑士团，哦，是的，还有他们。这些被主教赐予了神圣头衔的勇者象征着正义和光明，正是邪恶不死族的克星。看来记忆恢复得正是时候。

“人类，感谢你的好意，精灵族不需要人类的帮助。几万年来，精灵族从来没有借助过外力打赢战争，这一次当然也不例外。”休娜冷冷地回应我，让我分明感到了一丝失落。高傲的精灵们，你们又何必要拒绝他人热心的援助之手呢？

我抱着一丝侥幸心理询问：“就没有别的办法可以改变这局面了么？”

休娜沉默了，好一会才说：“继续赶路吧，我可不愿意因为护送你而错过保卫森林的战争。”

休娜带着我不停地穿过树洞，在巨大的树干上行走，一路上谨慎地避开了所有可能的威胁。这天晚上，我和她正在一棵老树的树枝上休息。休娜突然弯腰站起身来，侧耳倾听。我刚要开口，便被她的手按住了嘴巴。她朝我做个手势，我们转移到离栖身之所好几箭远的另一棵老树上。不久，我也听到了隐约的、沉闷的咔嚓声。

一声、两声……声音缓慢而冷硬，我只感觉说不出的揪心。我正想观察到底发生了什么事情，忽然手臂上一紧。我抬头看着休娜，只见她身子颤抖，呆坐在树干上，右手紧紧抓着我的手腕，指甲嵌进了我的皮肤里。在微弱的夜光下，面具下那双美丽的眼睛显得很朦胧，似乎在流泪。她的左手紧紧握着弓，手肘微微地一伸一缩，似乎要骤然伸直，但是又强行克制，如此反复了多次。惊疑之下，我用力掰开她的手指，慢慢爬过延伸的树干，探头向下张望。

一头丑陋的魔物，一只硕大的金甲虫，一只令人憎恶的不死族败类，正用它肮脏的钳子夹住了一头巨熊。奇怪的是，巨熊全身呈一种诡异的墨绿色——它显然是中了毒。随着钳子发出的咔嚓声，鲜血飞溅，巨熊的右上肢被钳断，丢弃。一阵光芒过后，巨熊变成了一名全身伤痕累累的男性精灵族人。他已经气息奄奄，却毫不畏惧地盯着金甲虫。金甲虫的旁边，站着一个背后长有巨大蝙蝠翅膀的高大黑影。

黑影发问：“说，你们的村庄在哪里？”声音仿佛从一个阴森的山洞里传出来，说不出的刺耳难听。

金甲虫哼哼了一阵，两只钳子向外一分，男精灵的身子立刻被扯得笔直。男精灵闷闷地呻吟了一声，轻蔑地看着金甲虫和黑影，全身发出了耀眼的光芒。光芒过后，男精灵消失了。

黑影说：“安奎尔，你实在太急躁了。要知道，我们很难抓到圣熊德鲁伊。他们为了保存力量准备最后的决战，早就躲了起来，而且他们又是精灵族内部最重要的知情者之一。”

（未完待续）





"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《地牢围攻II》《吸血莱恩2》

《创业王》创业心得

■江苏 芮超

《创业王》的游戏背景时间设定在公元1960年，正值经济起飞的年代，玩家扮演的角色是个白手起家的生意人，要为自身企业找寻一条经营之道。这款游戏牵涉到的各项资讯比较多，初期上手的玩家想要玩好绝非易事。笔者特将一些心得写出与大家共享。文中只阐述企业发展的大方向，游戏中的琐碎事情就不详述了。

初期发展心得

游戏初期你的手中只有少量资金，你所要做的第一件事就是立刻建立自己的原料基地。初期的原材料有木材、砂土、钢铁、石油等可供选择，我的看法是除了钢铁采集厂其他的都可不建。作为基础资源的木材和砂土满地图都是，开始时不必着急抢矿。而你的竞争对手们大多数都会先建木材厂和砂土厂，这两项资源你都可很便宜地从对手处购得。钢铁资源在地图上并不多见，作为建商场的必须资源在初期十分抢手，且你的竞争对手似乎对此不太感兴趣。你所要做的就是立刻开两个钢铁采集工厂，然后投入物力、人力采集，先别急着出货，堆在仓库里稍稍等一下。很快，你的竞争对手们也生产出产品了，可他们需要盖商场来出售这些产品啊，而盖商场最重要的资源钢铁都在你手里掌握着呢，赶紧抛售吧，把价格调高300%，别惊讶，即使如此不合理的定价也不愁卖不出去，相反抢手得很，起码有十几辆卡车等在门口给你送钱呢！很快你就财源滚滚，此时才应该开始采集一些木材、砂土等基础原料作为下一步发展的基础。悄悄告诉你，如果你自己急需用钢铁，可立刻取消钢铁的外卖，很快你就会看到很多烂尾楼的出现，这对你的竞争对手可是不小的打击啊！

中期发展心得

相信经过初期的钢铁敛财，各位手中有不少流动资金了，下面我们就要壮大自己的企业了。《创业王》中的产业很多，在此我建议大家起步时先选择门槛较低的食品业。食品业的深加工产品比较简单，基本上有食品原材料加一些辅料（如玻璃瓶、罐头等），就可生产出成品的食品来，且食品属于生活必需品，生产出来后不愁销路，基本上不会积压。虽然食品业的利润不是太高，但薄利多销利润也不可小视。很多玩家喜欢在中期生产电脑、汽车等难度较大的商品，其实这是不明智的，这些东西牵涉到的材料和辅件太多，而你每生产出新的辅件都需要交纳昂贵的费用，通常是商品还没生产出来你的资金链就已断了，就算撑到了最后，每月只售出一辆汽车也会让你郁闷好久的。所以中期我建议大家拣比较容易的产业做，除了上述提到的食品业外，文教、服饰业的门槛不高且利润也不少，大可作为中期的支柱产业来发展。

后期发展心得

随着游戏时间的推移，你必须有高科技产业或重工业来支撑的企业。此时比较好的选择有高科技电子产业、家电业、汽车工业、饰品业等。建议大家根据对手的情况进行选择，比如对手已成功研制出来电话和电视机，你就没必要对这两个商品投入大笔资金了。一来对手已先你一步抢占了市场，二来即使你投入大量资金，也未必能在质量上超过对手。此时你可转向对手尚未开发的高科技电子产业或饰品业进行发展，你可生产自己的电脑来挤压对手的市场份额，也可瞄准白领大力发展饰品来抢占市场。请记住，在《创业王》中，垄断的商品会给你带来滚滚的财富。至于汽车工业我不建议大家涉足，一来工艺极其复杂，二来每月个位数的销量也会使你很不爽。

相信你看完以上心得，应该会在《创业王》的虚拟商战中立于不败之地的！

《侠盗猎车手——圣安地列斯》拖飞机心得

■天津 寻夜苍茫者

游戏中会有几十种交通工具来供你驾驶，其中飞机是速度最快的一种，但也是最脆弱的一种，不小心碰了几次就爆炸了，想把它完完整整地停进你的车库是很难的，因为准确降落非常麻烦。我发现一种很容易的方法来解决，那就是用拖车（或拖拉机）来把飞机“拖”进车库。

首先到郊外的农场找到一辆拖拉机，你会发现在车的尾部有一个挂钩，用小键盘的8和2来操作：8是把挂钩向下放，2则是向上扬。把挂钩降到最低，然后把拖拉机开到附近的机场，从正门进入，找到你喜欢的飞机，把拖拉机开到飞机的正前方，用Q或E键来观察侧面并慢慢地向后倒，直到车子的挂钩与飞机顺利连接（你能很容易地感觉到），用2键把挂钩升到最高。此时你放心，除非你放下挂钩，否则飞机怎么也不会掉下来。小心地把飞机拖到附近的车库（建议多走大道，防止飞机撞击爆炸），慢慢倒进去，放下挂钩……哈哈，完美地把飞机存入了车库，下次开始游戏时就有飞机用了！

注意，拖车比拖拉机性能更好，并且带有收音机，在城郊的废车工厂中就有，不过废车工厂比较难找哦！

《吸血莱恩2》实战技巧

■浙江 何琦

《吸血莱恩2》登陆PC平台，吸血女英雄又回来了。下面介绍一些笔者的游戏心得。

1.对付烦人且数量众多的杂兵们，使用吸血键+攻击（包括刀、枪、腿）基本上可一击必杀。要注意此招对于Boss和手执兵器的杂兵无效，一旦出招只会让玩家无功而返。后者可先用莱恩的腿踢掉武器，然后再施出此“吸血大法”。

2.本作与前作相同并没有设置任何补血包，唯一可补充体力的便是敌方小杂兵。由于吸血时莱恩并不是处于无敌状态，周围的杂兵仍然能攻击，在紧要关头这些移动的血包可充当我们的护盾，抓住一个杂兵吸血，转动鼠标面对敌人来袭的方向，即可安全补充体力。

3.游戏中的大部分物体都可互动，破坏。巧妙利用油桶、氧气瓶、弹药箱或某些特定的地形，我们可轻松杀伤大量杂兵。有时我们为了打开通往下一个地区的通路，不得不运用一下“非常规想象力”，使用锁定攻击+吸血+方向发出铁索抓住杂兵，抛向目标物即可。

4.莱恩拥有3种能力：Blood rage攻击力上升，全身无敌，用来对付Boss的最佳选择；Jura Vision迷路时，不妨用它来找出路，升级后可使用灵魂吸血术；Oilafed Perception减慢动作，升级后莱恩可获得更快的行动速度，利用该模式躲避重机枪或枪手们的攻击。但要注意此3种模式都要消耗怒气槽，必须寻找杂兵不断补充怒气槽。

5.本作再也不用像前作那般地遍地搜寻枪支弹药，但本作的枪支是以不断消耗的血液来作为弹药（左上角有标明）。自爆人是一种很讨厌的杂兵，近战是得不偿失的，用配枪狠狠揍他们吧。定攻击+跳跃+方向能避开大多数物理攻击，甚至还可还击对手；善于利用锁定攻击+吸血+方向，轻松砸倒一大片杂兵不在话下。

6.吸血鬼天生便是一种畏光怕水的生物，千万不要接近上述两种物体！另外，本作借鉴了《波斯王子》中的高难度动作场景，无论从多高摔下来，莱恩都会像猫一般安然无恙（当然陷阱、水池例外），所以不必紧张。莱恩的连续技可由刀、枪、腿以及铁索构成，具体大家可参见游戏中的Move List，出招简便且实用。

《信长之野望——革新》巨城修筑条件

■天津 朱文浩

本作中的石山御坊、观音寺城、小田原城可修筑为巨型城，修筑完成后城守备力基本+64，城耐久会增加到40 000，而且能有效阻止进攻方战法的发动！这样一来，城几乎不可能被攻破。但想修筑这样完美的城是有条件的。

1.要求获得所有的筑城系技术（独有技术不必考虑），而且上边提到的3座城市必须完成所有的改筑项目，否则不能触发。

2.需要大名（经过试验任意大名均可触发）和3名筑城适性S级武将（想必到游戏后期这不算什么难事吧，可通过情报把武将按适性高低排列来寻找适合的）同在这3座城市之一，处于待机状态。1月新年祝福，自动触发剧情，询问是否花费50 000金钱执行筑城计划时，选择同意，等待大约百日就可大功告成。之后石山御坊和观音寺城就会分别改名为大阪城和安土城。

一款游戏补丁的数量和质量完全可作为游戏受欢迎程度的晴雨表，从本期就可看出《地牢围攻2》延续强势，而除此之外最近半个月的新作乏善可陈。

■游侠补丁网 水寒

《地牢围攻II》繁体中文版补丁
(Dungeon Siege II)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ds2cnmcd.rar
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠会员nowayman制作）



《地牢围攻II》v2.1升级档及补丁
(Dungeon Siege II)

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ds221cd.rar
官方v2.1升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=ds2
使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。
补丁效果：顺利完成游戏v2.1版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《地牢围攻II》游侠官方简、繁体中文双语汉化包第二版
(Dungeon Siege II)



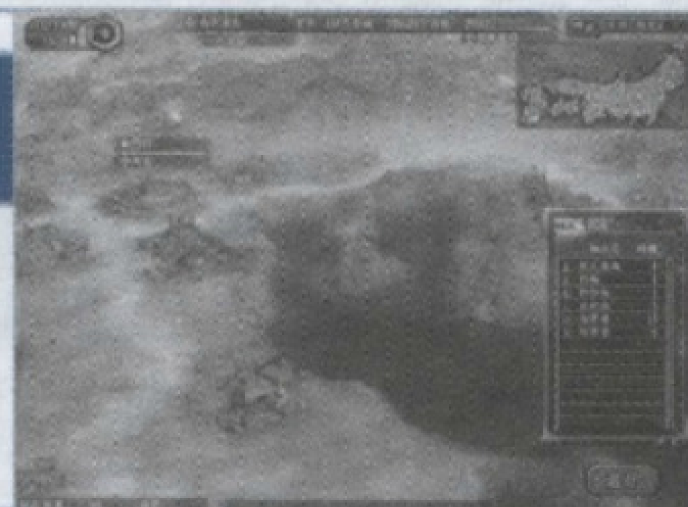
下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ds2cn.exe
使用方法：直接执行补丁安装即可。
补丁效果：根据官方繁体中文版制作，完美傻瓜安装版。可自由选择简、繁体中文双语，同时可还原为英文版；完美汉化了游戏中的所有文字，并对其进行了美化。（感谢游侠会员as93037制作繁体版，游侠会员灵石制作简体版第二版及文字美化，游侠网zyyjcj精心制作本安装包）



《地牢围攻II》简、繁体中文汉化版及英文版通用超级属性修改器
(Dungeon Siege II)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ds2cntrn.zip
使用方法：先执行修改器，再进入游戏。游戏中按F2～F7实现相应功能，具体条目可在修改器上按鼠标右键查询。
补丁效果：包括快速恢复、无限法力、无限金钱等功能，通用于游侠简、繁体中文汉化版及英文版。（感谢游侠特邀高手DivXman制作）

《信长之野望——革新》（日文版）
v1.0.1.1升级档完美覆盖安装版及第八剧本“天下布武”



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/nobu12_1011.rar
使用方法：先执行Nobu12_1011_UPD.exe，将解压的文件覆盖到游戏安装目录，再执行SCENARIO08.EXE文件安装即可。
补丁效果：顺利完成游戏v1.0.1.1版的升级，新增“天下布武”剧本。（感谢游侠会员ups1214精心制作）

《EA板球2005》补丁
(Cricket 2005)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Cricket2005cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《巴尔干坦克大战》补丁
（T72 Balkans on Fire）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/tntt72n.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Bin文件夹覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《黑暗史诗》v1.19版9项属性修改器
（Fate）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/asx-fate.zip
使用方法：先执行修改器，再进入游戏。游戏中按0～9及E键实现相应功能，具体条目可在修改器上按鼠标右键查询。
补丁效果：包括无限生命、无限法力、无限金钱等项目的修改。



《工人物语Ⅴ——先王的遗产》v1.04升级档及补丁
（The Settlers：Heritage of Kings）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/s5104cd.rar
官方v1.04升级档下载地址：http://www.thesettlers.com/uk/home.php
使用方法：先执行官方升级档，后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.04版的升级，且游戏时无需放入光盘。



《国家的崛起》最新补丁
（Rising Kingdoms）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/RKcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《近距离作战——先发制人》v1.02升级档及补丁
（Close Combat：First to Fight）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ccff12.zip
官方v1.02升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_9522.shtml
使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内Update文件夹下的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.02版的升级，且游戏时无需放入光盘。



《精神世界》v1.02升级档及补丁
（Psychonauts）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Psychonauts12cd.rar
官方v1.02升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_9438.shtml
使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.02版的升级，且游戏时无需放入光盘。



《海滩猎手》补丁
（Waldmeister Sause Ballermann XXL）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/WMSBcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《七宗罪》补丁
（7 Sins）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/7sincd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update文件夹下的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十六期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

游音戏乐，梦幻人间

音乐是生活中少不了的“美味点心”，更是影视作品中渲染气氛、烘托主题的必需。一款好游戏，优秀的配乐或配曲起到的作用绝不仅仅是锦上添花。无论是《仙剑奇侠传》中古朴典雅的乐曲《蝶恋》《白河寒秋》，《剑侠情缘》中动人心魄、正气凛然的古曲《满江红》以及委婉动人的《天仙子》，还是《极品飞车——地下狂飙2》著名的the Doors乐队的Riders on the Storm（《风暴骑士》），伴随着游戏的展开深入我们的心灵，留存在记忆之中。那么，你最喜欢的游戏音乐是哪一曲？你和游戏音乐之间有什么难以忘怀的故事？请讲给我们听听吧，让我们分享你的感动；还有，好听的音乐。

网友最难忘的游戏音乐

《蝶恋》（出自《仙剑奇侠传》）

Eyes on Me（出自FF8）

其他推荐曲目

《秋之回忆2》的主题曲，应该是水树奈奈的那首。

（晶合后院　花过鱼）

“剑侠2”的主题曲——谢雨欣唱的《天仙子》。感觉这个游戏的配乐十分合适，剧情搞笑的时候音乐诙谐；危险的时候乐音跌宕；在整个剧情完结的时候，播放《天仙子》的动画MTV。当时的感觉真好，不能和现在的网络游戏相提并论，别有一番风味啊，呵呵。

（晶合后院　5D521）

《三国志》系列的配乐，时而激亢，时而婉转，很有带入感，谓之经典不足为过。

（晶合后院　小多）

《魔兽争霸——冰封王座》的背景音乐。每个种族的背景音乐都独具风格，每首都能充分表现出每个种族的历史和特点。悲壮也好，雄壮也罢，音乐不知不觉渗透到游戏者的心灵，震撼着你！

（晶合后院　风在尽头）

游戏音乐真的是另一种表达游戏主题的方法，很多游戏因为音乐而更加感人……

（晶合后院　萧何晓森）

《寂静岭》系列的游戏原声，工业金属摇滚（我自己起的），听起来让人烦躁，却十分配合游戏气氛。而且其音乐和游戏一样有深度，都是着重于内心世界的渲染和刻画。

（晶合后院　玮轩）

《盟军敢死队——使命的召唤》的主题曲，每当听到时，都有一种想当兵保家卫国的冲动。

（晶合后院　宇逍遥）

近几年被大家冷落的智冠游戏中的音乐也很不错，比如《如来神掌》中的主题曲《轮回》，写得就很有意境和感情；像《武林群侠传》中传统的武侠曲，给人十足的江湖味道；又如《圣女之歌》中的曲调也十分优美。

（新浪网友　北堂傲雪）

超级玛莉的《采蘑菇》是我小时候最爱听的，那时一听到这音乐就热血澎湃！

（晶合后院　蓝色心情ZDX）

《寰神结》刚进入游戏之后的那段背景音乐太美了，恬淡，宁静，还有淡淡的忧伤。细细听起来还有潺潺流水的声音，闻之如临仙境啊！

（晶合后院　文川）

《博德之门2》城镇主旋律变奏——复古的曲风还原了一个魔幻而又真实的世界，仿佛吟游诗人的鲁特琴一样，流畅自由的旋律显得灵动不羁，混在世界名曲里面绝没有任何破绽，配器更是天衣无缝。

（晶合后院　殷千炀）

《合金装备2》的Can't say goodbye to yesterday，不但歌曲优美，歌词也写得很好，而且特别能烘托出主人公的心理。

（新浪网友　jxfa2456187）

FF10的To Zanar kand将游戏中那种令人撕心裂肺的感情完美地呈现出来！

（新浪网友　IP：61.187.80.*）

“天之痕”的原声碟至今还小心保存着。每首曲子里都带着结合历史洪流感的清丽和哀愁。

（新浪网友　IP：220.191.84.*）

《幽城幻剑录》的配乐与跌宕的剧情浑然一体，尤其适合喜欢中国民乐风格的朋友。

（新浪网友　IP：69.195.245.*）

我最喜欢《合金装备》中的那段音乐，小岛秀夫的。

（新浪网友　chen_feng_hua）

仙剑一代的《蝶恋》，二代的《余情幽梦》，三代的《紫陌丰田》和外传的王蓬絮结局乐曲，都是抒情曲目的经典。

（新浪网友　IP：61.48.62.*）

《要塞》中的背景音乐，让人陶醉于中世纪的或幽雅或激荡的场景中，一听三四年！

（新浪网友　IP：221.208.185.*）

比较喜欢《魔兽世界》联盟旅店里的场景音乐，有点苏格兰民乐的感觉。

（新浪网友　IP：219.63.193.*）





（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

TOP TEN投票的理由

虽然《最终幻想Ⅷ》的画面质感有时比较粗糙，但一些建筑还是蛮华丽的。本人对此情有独钟，十分喜爱。(218.2.104.209)

盟军敢死队Ⅲ——目标柏林：谁是老鼠谁是猫哈？(219.139.67.122)

投票：FIFA 2002，NBA Live! 2004，盟军敢死队Ⅱ，仙剑。我之所以选择NBA Live! 2004，虽然说这款游戏存在很多不真实的地方，但它给了我对篮球的热情，让我了解了篮球的快乐。毕竟能够在现实中灌篮的人不多，我们这些热爱篮球的人只能在游戏中完成自己的愿望，完成一次又一次的“飞翔”。(221.234.59.31)

虽然说浩浩荡荡的网络游戏向我们扑来，但我们不应忘记单机游戏带给我们的那份快乐。在《魔兽世界》的光芒下，《魔兽争霸》依然闪光！(220.163.55.233)

游戏很多，但是不落俗套的基本没有。稍有创意的设定不是昙花一现，就是画虎不成反类犬……不过近期某游戏推出的“外挂克星”蛮不错的，符合中国的国情。但真不知道是该高兴还是悲哀……(222.51.248.78)

当一只牛头喝了骷髅药水，骑在一只骷髅马上，你会看到什么？(219.137.211.63)

游戏中的趣事

晶合后院 south00

有一次在CS中打Assault（俗称白房），一队CT从管道里潜入人质房，发现里面一个T也没有，遂大喜，把人质往出带。结果出门就被N杆大狙猎杀，最后才知道原来T是在CT家里布防的……

还有一次在Aztec（俗称吊桥），有个CT炫耀他的AWP技术，人家扔过来一个雷，他一甩手就把它给打爆了。正巧后面的队友刚冲出来，那人扔的还是闪光……然后的3秒钟内CT就被全灭了。那个扔雷的家伙事后说，他做梦也没想到他的一颗闪光竟闪死了那么多人。

晶合后院 偶是坏坏

RO里玩家做出来的道具是可以加上名字的，比如说炼金术士配出来的蓝色药水就叫XXX制作的蓝色药水（XXX就是玩家的名字）。于是，我练了一个炼金术士叫“哈药X厂”，我配出来的蓝色药水叫“哈药X厂制造的蓝色药水”，结果被别人称为“葡萄糖酸钙口服液”。

RO中我还有一个ID的名字叫“就烦起名”。当时我想不出起什么名字好，烦哪……就起了这么个名字，起完后我都喷饭了。

晶合后院 原汁原味

我朋友是个“大话”玩家。一日作任务，服务器太卡，朋友郁闷而大发感慨曰：“纵然狂奔千百步，蓦然回首，自己仍在杂货铺！”

未来的游戏什么样？

晶合后院 黑棘

如果从游戏方式来谈未来的游戏，应该会出现精神控制类游戏。玩家躺着睡觉就可以了；游戏设施给予大脑相应刺激，玩家就能产生相应的感受。就像柯南去抓开膛手杰克那样的游戏形式，不过没那么危险，不会出现灵魂回不来的情况。

精神控制游戏更深的发展，应该是人格分裂或聚合游戏。你可以在游戏里同时扮演几个角色，自己和自己谈恋爱，或者自己给自己当爸爸等；可以几个人的人格同时集中在一个角色身上——精神联网游戏；也可以精神互换，你拥有你女（男）友的身体，而你的女（男）友拥有你的身体。以往游戏模拟真实，但未来游戏则会超越真实。

所谓超越真实，即你可以在有限的生命里，体验更长的、形式更多样的人生历程。形式更多样的人生历程——你能体验不同职业、不同年龄、不同身体状况等现实中绝对不会发生在你身上的事情。比如，你有异性癖，通过精神控制类游戏，你可在虚拟时空里更改性别，去体验异性的一生，而不必对现实有什么改动。更长的人生历程，则是完全由游戏的时钟频率来控制，而游戏的时钟频率又以人脑的信息处理速度为极限。我们知道，大脑皮层接受并处理的每一个刺激都是一次生物电击，就像CPU靠接受和发出电流脉冲来实现运算功能。那么只要这个生物电击的频率和强度在脑组织的生理极限之内，大脑就可尝试在未来游戏中接受并处理比现实状况下更多的信息，这个差别应该是数量级的。于是，你在游戏状态的时间频率远远高于现实，你有可能在一小时里体验完人的一生。

事实上，这已不是一种游戏方式，而是一种生活方式了。未来将会出现这样一个阶段，有的人保持着传统的生活方式，在现实状态和时钟准则下生活；而有的人则把精神交给机器，身体靠药物维持，精神则在虚拟时空里生存，你可以同时是歌手、诗人、文学家等等。那时候体力工作都由机器完成，人类的所有建设都是精神领域的。很多科学家预测，未来人的四肢将蜕化，大脑将更加发达。其实那只是表象、初期征兆，最后人们的听觉、视觉、触觉、嗅觉等所有感官都将蜕化，因为我们根本不需要与现实互动。我不知道情感是否会在这样的进化中消失，就像我们不清楚人类丰富的情感是如何进化而来。P

“冲动是魔鬼”与“传奇惹的祸”

■晶合实验室 司马平安

2005年9月4日凌晨1时25分，我向埃泽拉斯大陆中的某个怪物迈进了一步。对于我个人而言，这只是成为伟大猎手的一小步；但对于我身后的整个团队而言，这却是饱含灾难，具有毁灭意义的一大步。自那时起，从《魔兽世界》这个游戏中，我学会了一句话——冲动是魔鬼！

这句话说得妙，不但可作为指导人生的金玉良言，也反映了《魔兽世界》这个同样需要打怪、练级、PK、刷装备的网络游戏与众不同之处在于强调了娱乐中的策略性，同时要求你还必须具有相当的团队意识。这些潜规则，并不是在某些媒体的炒作中产生的，而是在游戏中慢慢展现的。

所以，当看到《魔兽世界》出现在《大众软件》TOP TEN榜首位置的时候，我一点也不感到惊奇。

所以，当《魔兽世界》运营了近6个月，大量玩家已达到60级封顶之后，它仍然占据着TOP TEN榜首的位置，我同样并未像某些专家那样感到费解。

《大众软件》的小记LITTLEWING曾煞有介事地向我宣言：“好的游戏可以改变玩家的娱乐习惯。”这不，目前身在《魔兽世界》中的大量玩家，已慢慢理解了好像《魔戒》中，为什么自己高贵如一个国王，却要跟随在一个矮小的哈比人身后。特别是，那个哈比人并不会念“紧箍咒”，但我们也必须跟着他走……著名主持人黄健翔也曾无奈地说：“中国人恐怕天生不适合踢足球。如果站在足球场上的不是11个人，而是三五个人，可能中国足球早就有希望了。”今天看来，年轻的足球选手们，一定要先玩一玩类似《魔兽世界》这样的游戏。这样对他在足球场上的职业精神培养，可谓有百利而无一害呢。

其实以前有不少欧美游戏也让我们有了同样的目标，但它们都未能像《魔兽世界》那样在中国市场红得发紫。其缘由大概是，那些目标可万万不能在刚进游戏的时候便被确立，而要好像人生的经历一般逐步展现。只有这样，心与梦想才能真正伫立在脚步的前方。面对它们，你不会茫然，更不会冲动，因为你知道——冲动是魔鬼。

当然，今天的中国玩家在埃泽拉斯大陆还没有达到最完美的状态。那些在欧服的中国玩家被称为Chinese Farmer，而在国内服务器的玩家素质也参差不齐。于是从这个游戏中，我又听说了另一句名言——传奇惹的祸！

提到《传奇》，我不得不再一次浏览这期的榜单。果然这款至今仍被称为拥有最多玩家人数的游戏没有出现在榜单中，原因可能是这款游戏从未被大众软件的小编、小记们捧为经典。戴着“学者”的眼镜，我个人至今仍不能给那款游戏扣上个“革命性”“划时代”游戏的大帽子。但它简单易上手的特点，也使我们迷惑，究竟是《传奇》改变了中国玩家，还是中国玩家首先选择了《传奇》。如果是后者，那么所谓“传奇惹的祸”的确是有些冤枉它了。

可它惹的祸还不止这些……

就是在榜单上的那些国产游戏，其开发公司的老总每每见到我，向我介绍他们制作的游戏时总不忘对我说：我们的游戏体现的是中国的文化思想，具有丰富的游戏内容，绝不像韩国的“泡菜游戏”那样。看起来“泡菜游戏”弥漫整个韩国。这个世界瞩目的网络游戏之国……会被人这样诋毁，恐怕这同样也是“传奇惹的祸”。

殊不知，中国才是泡菜的故乡，它原本诞生于中国的南方。据考证，在中国《诗经》中的“菹”字，是世界上首次有文字记载泡菜的文献，可见中国泡菜历史之悠久。不过，在中国主要作为一年四季辅料、小菜的泡菜，在韩国却得到了大力发展。从种类上讲，有130余种。为了泡菜的未来，韩国甚至还在汉城兴建了一座颇具规模的“泡菜博物馆”。那里的泡菜琳琅满目：白菜泡菜、萝卜泡菜、茄子泡菜、韭菜泡菜、苦野菜泡菜、芥菜泡菜、牡蛎萝卜泡菜……五颜六色，全是泡菜，令人看了不禁“眼晕”。

其实游戏的研发在我国同样不比韩国晚，但它却和泡菜一样，在那边的土壤中有了更大的发展。今天，无论是欧美还是日本这些游戏的老牌产地，都不敢小视韩国的游戏力量，甚至还提出要向韩国游戏学习。而偏偏在游戏技术相对落后的中国，每出品一款游戏，首先便被赋予了“非韩国泡菜游戏”的荣誉，真个是好“手艺”！

写了这么多，看来这一期《魔兽世界》成了榜评的主题。不过我的目的是，希望今天的《魔兽世界》不要像当年的《仙剑奇侠传》那样长期霸占TOP10的榜首位置。如果有代替《魔兽世界》的游戏占据榜首，我多么希望它是由国内的开发公司创作出的。所以，我们不妨首先让“泡菜”回家，不妨在说着3D游戏尚无法成为中国市场的主流之前（其实自己在做2D或2.5D游戏），思考一下《魔兽世界》是怎样让非主流变成主流的。

最后，专题写多了，泡菜吃多了，榜评竟枯燥了。请大家见谅吧。P

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 司马平安

《代号13》：一个有创新意识的游戏，令人耳目一新。

《孤岛惊魂》：画面的精致烘托冒险的气氛，值得一玩。

《三国志X》：这一系列的游戏精品很多，这一款以优异的细节表现给我深刻印象。

TOP TEN

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	1479	暴雪	2004年	第九城市	○
2. 梦幻西游	1138	网易	2003年	网易	○
3. 泡泡堂	924	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
4. 剑侠情缘Online	868	西山居	2003年	金山公司	○
5. 天堂II	702	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
6. 魔力宝贝	685	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
7. 天骄2	667	目标在线	2005年	目标在线	○
8. 大话西游II	590	网易	2002年	网易	↓
9. 奇迹（MU）	554	Webzen	2002年	第九城市	↑
10. 仙境传说（RO）	536	Gravity	2003年	游戏新干线	↓

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	本刊评分	名次升降
1. 魔兽争霸III——冰封王座	1075	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↑
2. 仙剑奇侠传	1070	大宇	1995年	晶合时代	8.6	↓
3. 半条命——反恐精英	851	SIERRA	2001年	奥美	8.8	○
4. 仙剑奇侠传三外传——问情篇	617	上海软星	2004年	寰宇之星	7.5	↑
5. 暗黑破坏神II——毁灭之王	590	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	○
6. 星际争霸	567	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	↑
7. 轩辕剑外传——苍之涛	493	大宇	2004年	寰宇之星	7.8	↑
8. 最终幻想VIII	442	史克威尔	2000年	美国艺电	8.8	↑
9. 轩辕剑叁外传——天之痕	437	大宇	2000年	上海育碧	8.2	↓
10.幻想三国志	411	宇峻科技	2003年	寰宇之星	8.0	↑

网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
半条命——反恐精英	
魔兽世界	
魔兽争霸III——冰封王座	
天堂II	
大话西游	
传奇3	
泡泡堂	
劲乐团	
冒险岛	
QQ游戏	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模）郑州好时光网吧、郑州环宇网吧、成都天府网点地平线、成都天府网点超霸网络、成都同创网吧、成都力天在线网络；（100～300台电脑之间规模）广州瑞得在线东风店、广州网E时代、广州心怡网吧、西安高科网吧、西安名将网吧、西安黄顶顶网吧、北京网际无限上网服务公司、郑州宇风网吧、郑州东旭网吧、武汉升升网吧、上海华翼网吧、上海东方网点文化宫店、北京网上游网络沙龙；（301～600台电脑之间规模）西安红树林网吧、武汉狮城网吧、上海东方网点金港店、西安飞达网城。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903、联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060